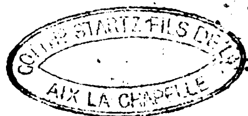


LE JEU DES ÉCHECS.



A AMSTERDAM.

1792.

LE JEU DES ÉCHECS.

PRÉFACE.

Il seroit inutile de dire beaucoup de choses à la louange du jeu des Échecs, après que tant de célèbres auteurs, anciens et modernes, en ont fait l'éloge.

Dom *Pietro Carrera*, qui nous a donné, l'an 1617, un gros volume sur l'origine et les progrès de ce jeu, nous donne en même tems une liste qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans les pages que j'ai destinées à cette Préface; j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célèbres et des mieux connus dans le monde, qui, selon lui, ont parlé à l'avantage de ce noble jeu : ce sont

Hérodote, *Euripide*, *Sophocle*, *Philostrate*, *Homère*, *Virgile*, *Aristote*, *Sénèque*, *Platon*, *Ovide*, *Horace*, *Quintilien*, *Martial*, *Vida*, etc. Ce même *Carrera* fait voir et soutient, par des raisons qui paroissent assez convaincantes, que la plupart des susdits auteurs et plusieurs autres attribuent l'invention de ce jeu à *Palamède*. Il est vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire : quelques-uns veulent qu'il ait existé avant lui; d'autres nous assurent que le philosophe *Serse*, conseiller d'*Ammolin*, roi de Babylone, l'inventa pour détourner ce prince de son penchant naturel à la cruauté, en l'amusant avec quelque chose de nouveau, de divertissant et de spéculatif. Il est dit que les Egyptiens rangèrent ensuite ce jeu au nombre des sciences, dans un tems même où personne ne les possédoit qu'eux : ce fut apparemment sur ce principe ;

Scientia est eorum, quæ consistunt in intellectu.

Cependant, comme il y a si longtems que ce jeu ou cette science existe, et qu'il est moralement impossible d'en fixer l'auteur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à son sujet, et qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir qu'il n'y a pas trois cents ans que ce jeu est inventé. D'autres, pour lui faire grace, veulent bien le reculer un peu plus; ce qu'ils ne feroient peut-être pas, si l'on ne pouvoit les convaincre que dans le trésor de l'Abbaye de Saint-Denis, on voyoit les Échecs avec lesquels l'invincible *Charlemagne* (*) se délassoit de ses fatigues.

Euripide, dans sa tragédie d'*Iphigénie en Aulide*, nous dit qu'*Ajax* et *Protesilaüs* jouoient aux Échecs en présence de *Mérion*, d'*Ulysse* et d'autres

(*) *Charlemagne* vivoit dans le huitième siècle.

fameux Grecs. *Homère*, dans le premier livre de son Odissée, rapporte que les princes, amans de *Pénélope*, jouoient aux Échecs devant la porte de cette belle ; ce qui donna lieu à la traduction de deux vers grecs de ce grand poète par un excellent auteur ;

Invenit autem Procos superbos, qui quidem tùm Calculis ante januam animum oblectabant.

Mais, sans s'embarrasser de toutes ces opinions différentes touchant l'origine du jeu des Échecs, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué, depuis un grand nombre de siècles, à l'amusement des plus fameux héros de l'antiquité, et que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'histoire nous rapporte que Charles XII, roi de Suède, étoit un prince dont la vertu et l'héroïsme formoient également le caractère. Il étoit non-seulement capable de résister à toutes les amorces et tentations du vice,

mais il savoit encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la vie humaine. Il haïssoit le jeu, et le défendoit à ses troupes et à ses sujets; mais celui des Échecs en étoit tellement excepté, que lui-même l'encourageoit par le goût et le plaisir qu'il paroissoit y prendre. *Voltaire* nous dit que ce prince étant à Bender, jouoit journellement avec le général *Poniatowki*, ou avec son trésorier *Grothusen*.

Cependant, comme toute chose est sujette au changement, je vois avec regret que ce noble jeu n'a pas conservé par-tout sa pureté, selon les règles attribuées à *Palamède*. Il est dit que les Grecs les observoient si exactement, qu'ils n'auroient pu souffrir un Échiquier mal tourné. Ils vouloient absolument (comparant toujours ce jeu à une bataille) que la tour de la droite fût placée sur une case blanche, parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux combattans se pro-

des plus excellens de l'Europe. Il est donc à présumer qu'ils se sont laissés entraîner (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaise coutume établie, selon toute apparence, par quelqu'ignorant qui aura été l'introducteur de ce jeu dans le royaume. Je me persuade que c'étoit un joueur de dame, qui, ne sachant à-peu-près que la marche des Échecs, s'imaginoit qu'en allant à dame, on en pouvoit faire autant que sur un damier. Je demande donc (sans citer *Palamède*, ou d'autres qui ont limité ce jeu à une seule dame, deux tours, deux chevaliers, etc.) si cela ne fait pas un bel effet, de voir promener sur un Échiquier deux pions plantés sur une même case, pour marquer une seconde dame! S'il en vient une troisième (chose que j'ai vu plusieurs fois à Paris) cela fait encore une meilleure figure, sur-tout lorsque le cul du pion est à-peu-près aussi large que la case qui doit en contenir deux. Je laisse donc à juger à présent si

cette méthode n'est pas des plus ridicules, et d'autant plus blâmable, qu'elle ne se pratique dans aucun endroit où le jeu des Échecs est connu.

Toutefois, si, malgré mes remontrances, mes compatriotes s'obstinoient à continuer dans la même erreur, je veux les exhorter d'avoir au moins la précaution, pour éviter toute chicane, de faire-faire dans un jeu d'Échecs trois ou quatre dames, autant de tours, chevaliers, etc., pour les placer au besoin.

Je reviens à Dom *Pietro Carrera*, qui, selon toute apparence, a servi de modèle au Calabrois et à d'autres auteurs. Cependant, ni lui ni aucun d'eux ne nous ont donné, malgré leur grande prolixité, que des instructions imparfaites et insuffisantes pour former un bon joueur. Ils se sont uniquement appliqués à ne nous donner que des ouvertures de Jeux, et ensuite ils nous abandonnent au

soin d'en étudier les fins; de sorte que le joueur reste à-peu-près aussi embarrassé que s'il eût été contraint de commencer la partie sans instruction.

Cuningham et *Bertin* nous donnent des Gambits qui font perdre ou gagner en faisant mal jouer l'adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'aient trouvé leur compte dans une méthode si facile et si peu laborieuse; mais aussi, quelle utilité un amateur peut-il tirer d'une instruction semblable? J'ai connu des joueurs d'Échecs qui savoient tout le Calabrois et d'autres auteurs par cœur, et qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne savoient plus où donner de la tête; mais j'ose dire hardiment que celui qui saura mettre en usage les règles que je donne ici, ne sera jamais dans le même cas. Je me suis gardé d'imiter ces auteurs qui, ne sachant comment remplir les feuilles, les ont farcies de quantité de jeux

rangés (mais plutôt jeux d'enfans, parce que leur situation ne se rencontrera pas une fois en mille ans) pour montrer des fins de parties qui n'aboutissent à rien. Les amateurs se contenteront, j'espère, de leur avoir donné un *modicum et bonum*, qui est utile, instructif, et qui peut se rencontrer dans toutes les parties.

J'omets même tous les mats, excepté celui du fou et de la tour, contre tout adversaire, étant le mat le plus difficile qu'il y ait sur l'Échiquier. *Carrera* nous dit bien que ce mat peut se forcer; mais on peut douter, par ses écrits, qu'il ait su lui-même le coup.

Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne s'est avisé, ou peut-être n'a été capable; c'est celle de bien jouer les pions; ils sont l'ame des Échecs: ce sont eux-mêmes qui forment uniquement l'attaque et la défense, et de leur bon et mauvais

arrangement dépend entièrement le gain ou la perte de la partie.

Un joueur qui ne sait pas (même en jouant bien un pion) la raison pour laquelle il le joue, est à comparer à un général qui a beaucoup de pratique et peu de théorie.

Dans mes quatre premières parties, on y verra, depuis le commencement jusqu'à la fin, une défense régulière de part et d'autre.

On y pourra apprendre, par des réflexions que je donne sur les coups principaux, et qui paroissent les moins intelligibles, la raison pour laquelle on est contraint de les jouer, et qu'en jouant toute autre chose, on perd indubitablement la partie. C'est ce que je fais par des renvois, afin qu'en voyant les effets, on puisse d'autant mieux en concevoir les raisons.

On verra dans les Gambits que ces sortes de parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque, ni de ce-

lui qui les défend; et lorsqu'on joue bien de part et d'autre, la partie se réduit plutôt à une remise qu'à un gain assuré d'un côté ou de l'autre. Il est vrai que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers coups, la partie est perdue.

Mes renvois, qui seront plus fréquens, quoique moins instructifs que ceux de mes autres parties, le feront voir.

Le Gambit de la dame entraînant après soi, dans les premiers coups, un grand nombre de différentes parties, a rebuté jusqu'à présent tous les auteurs d'en entreprendre la dissection.

Ils se sont contentés d'en parler, et de nous donner quelques commencemens remplis de faux coups; je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défense.

En finissant, j'avertis les amateurs, que dans toutes mes remarques, renvois, etc. pour éviter toute équivoque,

je traite toujours le *blanc* à la seconde personne, et le *noir* à la troisième ; comme par exemple, vous jouez, vous prendrez, vous auriez pris, s'entend toujours le *blanc* ; et il joue, il prendra, il auroit pris, s'entend le *noir*.

LE JEU

LE JEU DES ÉCHECS.

PREMIÈRE PARTIE,

Où il y a deux Renvois, *l'un au douzième, et l'autre au trente-septième Coup.*

1.er *coup.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. *Noir.* De même.

2 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. De même.

3 B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

4 B. Le pion de la dame deux pas (*a*).

(*a*) Ce pion se pousse deux pas pour deux raisons d'importance : la première, pour empê-

N. Le pion le prend.

5 B. Le pion reprend le pion (*b*).

N. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame (*c*).

cher le fou du roi de votre adversaire de battre sur le pion du fou de votre roi; la seconde, pour mettre la force de vos pions dans l'Echiquier, ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une dame.

(*b*) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, savoir, un de vos pions à la quatrième case de votre roi, et l'autre à la quatrième case de votre dame, il faut se garder de pousser aucun des deux avant que votre adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre: c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer que des pions soutenus sur la même ligne, comme sont à présent ces deux pions, empêchent beaucoup les pièces de votre adversaire de se poster dans votre jeu. Cette règle peut également servir pour tous les pions situés ainsi.

(*c*) Si, au lieu de se retirer, ce fou donne échec, il faut couvrir du fou; et s'il prend votre fou, il faut reprendre du chevalier, puisque, par ce moyen, il défend le pion de votre roi,

6 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le roi roque.

7 B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi (*d*).

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame (*e*).

N. Le pion de la dame deux pas.

9 B. Le pion du roi un pas.

qui autrement resteroit en prise; mais probablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon joueur tâche de conserver le fou de son roi tant qu'il est possible.

(*d*) Il faut se garder de le jouer à la troisième case de son fou, avant que le pion de ce fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le chevalier empêcheroit sa marche.

(*e*) Ce fou se retire pour éviter d'être attaqué par le pion de la dame noire, parce qu'en tel cas vous seriez contraint de prendre son pion avec le vôtre; ce qui ôteroit la force de votre jeu, et gâteroit le projet marqué dans la première et seconde observation. Voyez les lettres *a* et *b*.

N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

10 B. Le fou de la dame à la troisième case du roi.

N. Le pion du fou du roi un pas (*f*).

11 B. La dame à la seconde case (*g*).

(*f*) Il joue ce pion pour faire une ouverture de sa tour, et cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(*g*) Si, au lieu de jouer votre dame, vous preniez le pion qui vous est offert, vous feriez une grosse faute, parce qu'en tel cas votre pion royal prendroit sa ligne, au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre dame, et le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre partie, puisque, pour les séparer, il faudra nécessairement que votre adversaire perde une pièce, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces pions aille à dame, comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséqûence de jouer votre dame, 1.° pour soutenir ce grand pion du fou de votre roi; 2.° pour soutenir le fou de votre dame, qui, étant pris, vous obligeroit à reprendre le sien par le même pion qui doit soutenir

N. Le pion du fou du roi prend le pion (*h*).

12 B. Le pion de la dame le reprend.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi (*i*).

celui de votre roi; ce qui causeroit non-seulement la séparation de vos meilleurs pions, mais la perte de la partie sans aucune ressource.

(*h*) Il prend le pion pour suivre son projet, qui est celui de faire place à sa tour.

(*i*) Il joue ce fou pour soutenir le pion de sa dame, et pousser ensuite le pion du fou de sa dame; mais comme il pourroit prendre votre fou sans préjudice du coup qu'il joue, il choisit plutôt de vous laisser prendre, parce qu'en tel cas il fait place à la tour de sa dame, quoiqu'il fasse par-là doubler le pion de son chevalier : mais il faut observer qu'un pion doublé, lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres pions, n'est point du tout désavantageux. Cependant, pour que ce coup ne soit point critiqué, j'en ferai le sujet du renvoi qui commencera au douzième coup de cette présente partie, où le fou noir prendra le fou de la dame blanche, et je ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la partie reviendra toujours au même. Le pion du roi avec celui de

13 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi (*k*).

N. La dame à la seconde case de son roi.

14 B. Le fou de la dame prend le fou noir.

N. Le pion prend le fou (*l*).

15 B. Le roi roque du côté de sa tour (*m*).

la dame, ou celui du fou du roi, bien joués et bien soutenus, doivent indubitablement gagner la partie. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels; car si je prétendois faire de même sur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre cavalier attaque immédiatement son fou pour le déloger.

(*l*) Comme il est toujours dangereux de laisser le fou du roi de l'adversaire sur la ligne qui bat le pion du fou de votre roi, outre que cette pièce est indubitablement celle qui peut vous nuire dans l'attaque, il faut non-seulement lui opposer, quand on peut, le fou de la dame, mais il faut s'en défaire pour une autre pièce, quand l'occasion se présente.

(*m*) Vous roquez du côté de la tour du roi,

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16 B. Le cavalier prend le fou noir.

N. La dame reprend le cavalier.

17 B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le chevalier du roi à la seconde case du fou de sa dame.

18 B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas (*n*).

19 B. Le pion de la tour du roi un pas (*o*).

N. Le pion de la dame un pas.

pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas aussitôt que celui de votre roi sera attaqué.

(*n*) Il est contraint de jouer ce pion pour empêcher que vous ne poussiez celui du fou du roi sur sa dame.

(*o*) Ce pion de la tour du roi se joue pour unir tous vos pions, et les pousser ensuite avec vigueur.

20 B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. Le pion de la tour du roi un pas (*p*).

21 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

22 B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

23 B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi (*q*).

N. Le chevalier du roi à la troi-

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre chevalier d'entrer dans son jeu, et de faire déplacer sa dame; ce qui donneroit d'abord un champ libre à vos pions.

(*q*) Vous jouez ce chevalier pour pousser ensuite le pion du fou de votre roi, qui est alors soutenu par trois pièces, le fou, la tour et le chevalier.

sième case du roi adversaire (*r*).

24 B. La tour de la dame prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

25 B. La dame prend le pion.

N. La tour de la dame prend le pion de la tour opposée.

26 B. La tour à la case de son roi (*s*).

N. La dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.

27 B. La dame à la quatrième case de son roi.

N. La dame à la troisième case de son roi (*t*).

28 B. Le pion du fou du roi un pas.

(*r*) Il joue ce chevalier pour empêcher votre projet, et rompre vos pions; ce qui seroit indubitablement en avançant le pion du chevalier de son roi; mais en sacrifiant la tour, vous rompez son dessein.

(*s*) Vous jouez cette tour pour soutenir le pion de votre roi, qui resteroit en prise en poussant celui du fou de votre roi.

(*t*) La dame revient à la troisième case de son roi pour parer le mat qui se prépare.

N. Le pion le prend.

29 B. Le pion reprend le pion (*u*).

N. La dame à sa quatrième case(*x*).

30 B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

31 B. Le fou prend le pion en prise.

N. Le chevalier à sa troisième case.

32 B. Le pion du fou du roi un pas (*y*).

N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame contraire.

33 B. Le fou à la troisième case de sa dame.

(*u*) Si vous ne repreniez point du pion, votre premier projet fait dès le commencement du jeu se réduiroit à rien, et vous courriez risque de perdre la partie.

(*x*) La dame offre à changer pour gâter le projet du mat par le fou et la dame de l'adversaire.

(*y*) Il est à observer que quand vous avez un fou sur le blanc, il faut ranger vos pions sur le noir, parce qu'en tel cas votre fou sert à chasser le roi ou les pièces qui veulent se glisser parmi eux. Peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui est fort essentielle.

N. Le roi à la seconde case de son fou.

34 B. Le fou à la quatrième case du fou du roi noir.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame blanche.

35 B. Le chevalier à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. La tour du roi donne échec.

36 B. Le fou couvre l'échec.

N. Le chevalier à la seconde case de la dame blanche.

37 B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à la troisième case de son chevalier (z).

38 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. La tour à la case du fou de son roi.

39 B. Le chevalier donne échec à la quatrième case du fou de son roi.

(z) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, cela donne lieu à un second renvoi sur le coup.

N. Le roi à la seonde case de son chevalier.

40 B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Ce qu'il voudra; le blanc pousse à dame.

PREMIER RENVOI

DE

LA PREMIÈRE PARTIE,

Qui change au douzième coup que le Noir joue.

12 Blanc. *Noir.* Le fou du noir prend le fou de la dame blanche.

13 B. La dame reprend le fou.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

14 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.

N. La

N. La dame à la seconde case de son roi.

15 B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame prend le chevalier.

16 B. Le roi roque du côté de sa tour.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

17 B. Le pion du roi deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

18 B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à sa seconde case.

19 B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

20 B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

21 B. La dame à sa seconde case.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

N. Le roi à la seonde case de son chevalier.

40 B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Ce qu'il voudra; le blanc pousse à dame.

PREMIER RENVOI

DE

LA PREMIÈRE PARTIE,

Qui change au douzième coup que le Noir joue.

12 *Blanc.*

Noir. Le fou du noir prend le ſou de la dame blanche.

13 B. La dame reprend le fou.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

14 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.

N. La

N. La dame à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame prend le chevalier.

B. Le roi roque du côté de sa tour.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

17 B. Le pion du roi deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

18 B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à sa seconde case.

19 B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

20 B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

21 B. La dame à sa seconde case.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

22 B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa dame.

23 B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du roi blanc.

24 B. La tour prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

25 B. La dame reprend le pion.

N. La dame prend le pion de la tour de la dame blanche.

26 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. La dame prend le pion.

27 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le chevalier à la case de son roi.

28 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. La dame à la quatrième case de la dame blanche.

29 B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

30 B. Le pion du roi un pas.
N. Le chevalier à la troisième case de sa dame.

31 B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

32 B. La tour prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.

33 B. Le chevalier à la troisième case de la dame noire.
N. Le pion du fou du roi un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.

34 B. Le pion du roi un pas.
N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

35 B. Le fou donne échec.
N. Le roi se retire, n'ayant qu'un seul endroit.

36 B. Le chevalier donne échec.
N. Le roi où il peut.

37 B. Le chevalier à la case de la dame

noire donnant échec à la découverte.

N. Le roi où il peut.

38 B. Pousse le pion du roi à dame, et donne échec et mat.

Cette partie ne demande point de remarque, puisqu'elle retient la plupart des coups de l'autre partie.

SECOND RENVOI

DE

LA PREMIÈRE PARTIE,

Commençant au trente-septième coup.

---

37 *coup. Blanc.* LE pion du roi donne échec. *Noir.* Le roi à la case de son fou.

38 B. La tour à la case de la tour de sa dame.

N. La tour donne échec à la case du chevalier de la dame blanche.

39 B. La tour prend la tour.

N. Le chevalier reprend la tour.

40 B. Le roi à la seconde case de sa tour.

N. Le chevalier à la troisième case du fou de la dame blanche.

41 B. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le chevalier à la quatrième case du roi blanc.

42 B. Le chevalier prend le pion.

N. La tour à la quatrième case du chevalier de son roi.

43 B. Le pion du roi un pas, et donne échec.

N. Le roi à la seconde case de son fou.

44 B. Le fou donne échec à la troisième case du roi noir.

N. Le roi prend le fou.

45 B. Le pion du roi pousse à dame, et gagne la partie.

SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois RENVOIS :

Un sur le troisième; l'autre sur le huitième, et le dernier sur le vingt-sixième coup.

1.er *coup.* *Blanc.* LE pion du roi deux pas. *Noir.* De même.

2 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

3 B. Le pion de la dame deux pas (*a*).

(*a*) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose, il gagneroit le trait, et par conséquent l'attaque sur vous : cela non-seulement dérangeroit tout votre jeu; mais en poussant le pion de sa dame deux pas, il vous ôteroit

N. Le pion prend le pion (*b*).

4 B. La dame reprend le pion.

N. Le pion de la dame un pas.

5 B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi (*c*).

le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses pions au milieu de l'Echiquier, et cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(*b*) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger vôtre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame, il ne doit pas moins perdre la partie, supposant toujours que l'on joue bien de part et d'autre, parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame, qui se trouvera séparé de ses camarades; cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

(*c*) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons. La première et principale, c'est pour pouvoir pousser le pion de sa dame, et, par ce moyen, faire place au fou de son roi : la deuxième, pour s'opposer au fou de vôtre; et la troisième,

SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois:

Un sur le troisième; l'autre sur le huitième, et le dernier sur le vingt-sixième coup.

1.er *coup*. LE pion du roi deux pas. *Blanc*. *Noir*. De même.

2 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

3 B. Le pion de la dame deux pas (*a*).

(*a*) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose, il gagneroit le trait, et par conséquent l'attaque sur vous : cela non-seulement dérangeroit tout votre jeu; mais en poussant le pion de sa dame deux pas, il vous ôteroit

N. Le pion prend le pion (*b*).
4 B. La dame reprend le pion.
N. Le pion de la dame un pas.
5 B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi (*c*).

le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses pions au milieu de l'Echiquier, et cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(*b*) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger votre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame, il ne doit pas moins perdre la partie, supposant toujours que l'on joue bien de part et d'autre, parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame, qui se trouvera séparé de ses camarades; cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

(*c*) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons. La première et principale, c'est pour pouvoir pousser le pion de sa dame, et, par ce moyen, faire place au fou de son roi : la deuxième, pour s'opposer au fou de vôtre; et la troisième,

6 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le pion de la dame un pas.

7 B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8 B. La dame à la seconde case du de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du fou de la dame (*d*).

pour s'en défaire dans l'occasion, selon la règle déjà prescrite dans la première partie. Voyez la lettre (*l*) pag. 6.

(*d*) Si, au lieu de sortir ses pièces comme il le faut, en jouant ce chevalier, il s'avisoit de continuer à pousser ses pions, il perdroit bien plus facilement la partie, parce qu'il faut observer qu'un pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, à l'exception que toutes les pièces n'aient un champ libre pour les secourir, ou que lesdits pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus : c'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette partie que je

9 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

10 B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas (*e*).

fais au huitième coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux pions de front à la quatrième case de votre jeu valent mieux que s'ils étoient situés à la sixième, parce qu'étant si éloignés de leurs corps, ils sont proprement à comparer, comme dans une armée, à des avant-gardes ou sentinelles perdues.

(*e*) Il pousse ce pion deux pas, pour empêcher que vos pions ne viennent fondre sur les siens, qui ne sont que trois contre quatre. Il faut donc observer que, dans la situation présente, deux corps égaux de pions se trouvent sur l'Echiquier ; vous en avez quatre du côté de votre roi contre trois des siens, et il n'en a pas moins contre vous du côté de sa dame. Ceux du côté du roi ont l'avantage, le roi étant mieux gardé ; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les pions de son adver-

11 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

12 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

13 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de son fou.

14 B. Le roi à la case de son fou (*f*).

N. Le pion de la tour du roi un pas.

15 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

saire, particulièrement du côté où ils sont les plus forts, doit indubitablement gagner la partie.

(*f*) Vous jouez votre roi pour pouvoir, en cas de besoin, former l'attaque à votre gauche, comme à la droite.

N. Le chevalier donne échec au roi et à la tour.

16 B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le chevalier prend la tour.

17 B. Le roi prend le chevalier (*g*).

N. La dame à sa seconde case.

18 B. La dame à la case du chevalier de son roi (*h*).

(*g*) Quoiqu'une tour soit une meilleure pièce qu'un chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considérer, 1.° que ce chevalier a joué déjà quatre coups pour prendre cette tour, pendant que votre tour n'a pas encore bougé de sa place; 2.° cette perte met tellement votre roi en sûreté, que vous êtes en état de former votre attaque, de quel côté que le roi de votre adversaire puisse roquer.

(*h*) Il est de conséquence de jouer votre dame pour soutenir le pion de fou de votre roi, crainte qu'il ne sacrifie son fou pour vos deux pions; ce qu'il feroit indubitablement, parce que toute la force de votre jeu consistant à présent dans vos deux pions, ce seroit son jeu de la rompre, d'autant plus qu'il gagneroit, par ce moyen,

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

19 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi (*i*).

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

20 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.

N. Le roi roque du côté de sa dame (*k*).

21 B. Le fou du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

une forte attaque sur vous, qui pourra causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce fou dans l'intention de lui faire pousser le pion de fou de sa dame; ce qui vous donneroit la partie en peu de coups, parce que cela donneroit passage à vos chevaliers.

(*k*) Il roque du côté de sa dame pour éviter la grande force de vos pions du côté de son roi, d'autant plus qu'ils sont déjà beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre dame.

22 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son fou (*l*).

N. La tour de la dame à sa case.

23 B. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à sa case (*m*).

24 B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. La dame à la case du fou de son roi.

25 B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. Le pion du chevalier de la dame reprend le pion.

(*l*) Si, au lieu de rétrograder pour mieux faire la guerre à ses pions qui retardent le gain de votre partie, votre chevalier s'amusoit à lui donner échec, vous perdriez au moins deux coups.

(*m*) Il joue sa dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du fou de son roi, afin de soutenir toujours le pion du fou de sa dame, prévoyant bien que de ce seul pion dépend toute sa partie.

26 B. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame (*n*)

N. Le pion du fou de la dame un pas (*o*).

27 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du fou du roi un pas (*p*).

28 B. Le fou de la dame donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

29 B. Le fou prend le chevalier et donne échec.

(*n*) Vous jouez ce chevalier pour attaquer toujours son pion.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, et pour empêcher le chevalier de votre roi de se poster à la troisième case du chevalier de votre dame; mais comme ce vingt-sixième coup peut se jouer différemment, il fait encore le sujet d'un troisième renvoi dans cette partie.

(*p*) Toute autre chose que puisse jouer le noir, il perd la partie, parce qu'au moment que vos chevaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

N. Le roi reprend le fou.

30 B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa dame (*q*).

31 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la case du chevalier de son roi.

32 B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à sa case.

33. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le fou du roi à la quatrième case de sa dame.

34 B. La dame à sa quatrième case (*r*).

N. Perdu.

(*q*) Si son roi prend du fou de votre dame, vous gagnez la sienne par un échec à la découverte ; et s'il joue ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(*r*) La dame prend ensuite le pion de la dame noire, entre dans son jeu, met toutes les pièces en prise, et gagne la partie.

PREMIER RENVOI

SUR

LA SECONDE PARTIE,

Au troisième Coup.

3 *coup.* LE pion de la dame deux
Blanc. pas.
Noir. De même.
4 B. Le pion du roi prend le pion.
N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
5 B. Le fou donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
6 Le fou prend le fou.
N. Le chevalier reprend le fou.
7 B. Le pion de la dame prend le pion.
N. Le chevalier reprend le pion.
8 B. La dame à la seconde case de son roi.
N. De même.

9 B. Le chevalier de la dame à la troisième case du fou.

N. Le roi roque.

10 B. Le fou à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

11 B. Le roi roque.

N. La dame prend la dame.

12 B. Le chevalier du roi reprend la dame.

N. Le pion de la dame un pas.

13 B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

N. Le pion du roi un pas (*a*)

14 B. Le pion de la tour du roi deux pas.

(*a*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué sa tour à la case de son roi pour attaquer vos deux chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre roi, et attaquer avec l'autre le pion du fou de son roi.

N. Le pion de la tour du roi deux pas aussi.

15 B. La tour du roi à sa troisième case.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

16 B. Le fou prend le chevalier.

N. La tour reprend le fou.

17 B. La tour du roi à la troisième case de la dame.

N. La tour du roi à la case du roi.

18 B. Le chevalier du roi prend le pion.

N. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame blanche (*b*).

19 B. La tour du roi à la troisième case du roi.

(*b*) S'il eût pris le chevalier avec sa tour, au lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre, en reprenant le sien, vous auroit fait ensuite gagner le fou de son roi par un échec de votre tour; et par conséquent la partie.

N. Le chevalier prend le pion de la tour et donne échec.

20 B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi se retire.

21 B. Le chevalier donne échec au roi et à la tour, et ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part et d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.

SECOND RENVOI

Sur le huitième Coup.

8 *coup. Blanc.* LA dame à la seconde case du fou de son roi.

Noir. Le pion du fou de la dame un pas.

9 B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

10 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

11 B. Le fou du roi à sa troisième case.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de sa dame.

12 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

13 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame prend le pion.

14 B. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le fou de la dame prend le fou blanc.

15 B. Le chevalier prend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

17 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

18 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.

19 B. Le roi roque, et doit ensuite gagner la partie, parce que tous ses pions à la droite sont soutenus, et que les deux pions de son adversaire étant séparés, doivent être perdus.

B. Le pion de la dame reprend le pion.

6 N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou (*c*).

votre pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à moins que votre adversaire ne s'avise de roquer; en tel cas, vous devez, sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son roi avec tous les pions de votre aile droite; vous en verrez l'effet par un second renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir, pour règle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser ses pions des ailes droite ou gauche, avant que le roi de votre adversaire n'ait roqué, puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, et par conséquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prend du chevalier, vous devez absolument reprendre du pion, qui, étant joint à ses camarades, augmente leur force ainsi que celle de votre jeu.

7 N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le pion de la dame un pas.

8 N. Le fou se retire.

B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame (*d*).

9 N. La dame à la seconde case de son roi.

B. De même.

10 N. Le roi roque du côté de sa tour (*e*).

(*d*) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre roi, excepté la quatrième case du fou de votre dame, particulièrement lorsque vous avez l'attaque, et que votre adversaire n'est plus en état d'empêcher que ce fou ne batte sur le pion du fou de son roi.

(*e*) S'il eût roqué du côté de sa dame, c'étoit votre jeu de roquer du côté de votre roi, pour attaquer ensuite plus commodément avec les pions de votre aile gauche. Mais il est bon d'avertir encore, pour règle générale, que comme il est dangereux dans une armée d'attaquer trop tôt son ennemi, cela doit également vous servir ici de précepte, de ne pas vous dresser dans

B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

11 N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour (*f*).

B. La dame à la troisième case de son roi.

12 N. Le chevalier du roi prend le fou (*g*).

l'attaque des pions avant qu'ils ne soient tous bien soutenus et par eux-mêmes, et par vos pièces, sans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche se verra par un troisième et dernier renvoi sur cette partie.

(*f*) Il joue ce chevalier pour faire place au pion du fou de son roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos pions.

(*g*) Si, au lieu de prendre votre fou, il eût poussé le pion du fou de son roi deux pas, il auroit fallu attaquer la dame avec le fou de la vôtre, et le coup après pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, pour le forcer à prendre votre cavalier : en tel cas, comme j'ai déjà marqué, votre jeu auroit été de reprendre

B. La dame reprend le chevalier.

13 N. Le fou de la dame prend le chevalier (*h*).

B. Le pion reprend le fou.

14 N. Le pion du roi deux pas.

B. La dame à la troisième case du chevalier de son roi.

15 N. Le pion prend le pion.

B. Le pion du fou le reprend.

16 N. La tour du roi à la troisième case du fou de son roi (*i*).

B. Le pion de la tour du roi deux pas (*k*).

son fou avec le pion pour soutenir d'autant mieux celui de votre roi, et le remplacer en cas qu'il fût pris.

(*h*) S'il ne prenoit pas ce chevalier, il trouveroit son fou renfermé par vos pions, ou il perdroit trois coups inutilement, ce qui causeroit la ruine entière de son jeu.

(*i*) Il joue cette tour à deux fins, qui sont pour la doubler, ou pour attaquer et déplacer votre dame.

(*k*) Vous poussez ce pion deux pas pour faire plus de place à votre dame, qui, étant attaquée,

17 N. La tour de la dame à la case du fou de son roi.

B. Le roi roque du côté de sa dame.

18 N. Le pion du fou de la dame deux pas.

B. La pion du roi un pas (*l*).

et se retirant derrière ce pion, bat sur le pion de la tour du roi noir; et en avançant ensuite ce pion, il devient même dangereux à votre adversaire.

(*l*) Voici un coup bien difficile à comprendre et à bien expliquer. Il s'agit premièrement d'observer que quand vous vous trouvez un cordon de pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde ne soit point abandonné, et qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le pion de votre roi ne se trouvant pas sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre adversaire a poussé le pion du fou de sa dame deux pas pour deux raisons; la première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui, en tel cas, seroit toujours arrêté par le pion de la sienne, et par ce moyen de faire ensorte que le pion de votre roi, restant en arrière, vous

19 N. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion de la dame un pas.

20 N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.

devienne inutile ; la deuxième, pour empêcher en même-tems le fou de votre roi de battre sur le pion de la tour de son roi. C'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur sa tour, et le sacrifier, parce que votre adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion de votre dame, que vous avancerez d'abord, et que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de sa dame (devenu, en prenant, le pion de son roi) a, selon l'apparence, le même avantage, qui est de n'avoir point d'opposition par vos pions pour aller à dame. Cependant la différence en est grande, parce que son pion étant séparé, et ne pouvant plus être réuni et soutenu par aucun de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris, chemin faisant, par une multitude de vos pièces qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

B. Le chevalier à la quatrième case de son roi (*m*).

21 N. La tour du roi à la troisième case du fou du roi blanc.

B. La dame à la seconde case de son chevalier.

22 N. La dame à la seconde case du fou de son roi (*n*).

B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.

(*m*) Il étoit nécessaire de jouer ce cavalier pour arrêter le pion de son roi, d'autant plus que ce même pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage de son fou, même à son cavalier.

(*n*) Il joue sa dame pour donnèr ensuite échec; mais si, au lieu de la jouer, il eût poussé le pion de la tour de son roi, pour empêcher l'attaque de votre cavalier, vous auriez attaqué son fou et sa dame avec le pion de la vôtre, et en tel cas il auroit été forcé de prendre votre pion, et vous auriez repris son fou de votre cavalier, qu'il n'auroit osé prendre de sa dame, parce qu'elle étoit ensuite perdue par un échec à la découverte de votre fou.

23 N. La dame donne échec.
B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

24 N. La tour prend le fou (*o*).
B. La tour reprend la tour.

25 N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.
B. La dame à la quatrième case de son roi (*p*).

26 N. La dame prend la dame.
B. Le chevalier reprend la dame.

27 N. La tour à la quatrième case du fou du roi blanc.

(*o*) Il prend le fou de votre roi pour sauver le pion de la tour du sien, d'autant plus que ce fou l'incommode plus que toutes vos autres pièces, et ensuite pour mettre sa dame sur la tour qui couvre votre roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une tour pour un fou dans la fin d'une partie, c'est votre avantage de changer de dame, d'autant plus qu'à présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer; ainsi vous le forcez de prendre pour éviter le mat à son roi.

B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.

28 N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.

29 N. Le chevalier à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le chevalier à la troisième case du roi noir.

30 N. Le chevalier prend le chevalier.

B. Le pion reprend le chevalier.

31 N. La tour à la quatrième case du fou de son roi.

B. La tour du roi à la case de sa dame.

32 N. La tour prend le pion.

B. La tour du roi à la seconde case de la dame noire, et gagne la partie (*q*).

(*q*) Toute autre chose que votre adversaire eût joué, il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos tours, à moins de perdre son fou, ou de vous laisser faire une dame avec votre pion.

PREMIER RENVOI

DE

LA TROISIÈME PARTIE,

Commençant au troisième Coup.

3 *coup.* LE pion de la dame deux
Noir. pas.

Blanc. Le pion du fou du roi deux pas.

4 N. Le pion de la dame prend le pion (*a*).

B. Le pion du fou du roi prend le pion.

5 N. Le chevalier du roi à la qua-

(*a*) Si, au lieu de prendre ce pion, il prend celui du fou de votre roi, vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur son chevalier, et ensuite reprendre son pion avec le fou de votre dame.

trième case du chevalier du roi blanc.

B. Le pion de la dame un pas.

6 N. Le pion du roi deux pas.

B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

7 N. Le pion du fou de la dame deux pas.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

8 N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

9 N. Le pion de la tour du roi deux pas (*b*).

B. Le pion de la tour du roi un pas.

(*b*) Il joue ce pion deux pas, pour éviter d'avoir un pion double sur la ligne de la tour de son roi; ce qu'il ne pouvoit éviter en poussant sur son cavalier le pion de votre tour royale; et le prenant ensuite du fou de votre dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

10 N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

B. Le roi roque.

11 N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

B. Le fou donne échec.

12 N. Le fou couvre l'échec.

B. La dame prend le fou.

13 N. Le fou reprend le fou.

B. Le pion de la dame un pas.

14 N. Le pion du fou de la dame un pas (*c*).

B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

15 N. Le pion du fou de la dame prend en passant.

(*c*) Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions ; mais vous l'évitez en poussant immédiatement le pion du chevalier de votre dame sur votre chevalier, qui, n'ayant aucune retraite, force son adversaire à prendre le pion en passant ; ce qui rejoint tous vos pions, et les rend invincibles.

B. Le pion de la tour reprend le pion.

16 N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

17 N. Le fou à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi (*d*).

18 N. Le chevalier du roi à sa case.

B. Le chevalier du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.

19 N. La tour à la seconde case.

B. Le pion du roi un pas.

(*d*) Il semble que ce cavalier soit de peu de conséquence; c'est cependant celui qui donne le coup de Jarnac, ou, pour ne point parler figurativement, le coup décisif à la partie, parce qu'il tient les pièces de votre adversaire renfermées jusqu'à ce que le mat soit prêt, comme on va le voir.

20 N. La dame à la seconde case de son chevalier.

B. Le pion de la dame un pas.

21 N. Le fou du roi à sa troisième case.

B. La tour du roi prend le pion.

22 N. Le roi roque.

B. La tour du roi prend le chevalier de la dame noire.

23 N. Le pion prend la tour.

B. Le tour de la dame prend le pion.

24 N. Le pion de la tour de la dame un pas.

B. La tour donne échec.

25 N. Le roi se retire.

B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

26 N. La dame à la quatrième case de son chevalier.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.

TROISIÈME PARTIE,

Commençant par le Noir,

Où il est démontré qu'en jouant le cavalier du roi au second coup, c'est tellement mal joué, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque et de la donner à son adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie, par trois RENVOIS, *un au troisième, l'autre au sixième, et le dernier au dixième coup, que celui qui est bien attaqué, est toujours embarrassé dans la défense.*

1.er *coup.* *Noir.* LE pion du roi deux pas. *Blanc.* De même.

2 N. Le chevalier du roi à la troisiè- case de son fou.

B. Le pion de la dame un pas.

3 N.

3 N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le pion du fou du roi deux pas (*a*).

4 N. Le pion de la dame un pas.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

5 N. Le pion du roi prend le pion (*b*).

(*a*) Tout ce que votre adversaire eût pu jouer ou puisse jouer ensuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce qu'il est très-avantageux de changer le pion du fou de votre roi pour son pion royal, puisque, par ce moyen, le pion de votre roi et celui de votre dame viennent se camper au milieu de l'Echiquier, et sont en état d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les pièces de votre adversaire ; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son cavalier au deuxième coup ; et de plus, en perdant le pion du fou de votre roi, vous avez l'avantage qu'en roquant de son côté, votre tour se trouve d'abord en liberté, et en état d'agir au commencement de la partie. C'est ce que l'on pourra voir par le premier renvoi au troisième coup.

(*b*) Il faut observer que, s'il refuse à prendre

14 N. Le pion du roi un pas.
B. Le fou prend le pion du fou du roi.

15 N. Le roi à la case de sa tour.
B. Le fou de la dame prend le pion de la tour du roi noir.

16 N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
B. La dame à la quatrième case de la tour de son roi, et gagne ensuite la partie.

TROISIÈME RENVOI

DE

LA TROISIÈME PARTIE,

Commençant sur le dixième Coup.

---

10 *coup. Noir.* LE roi roque du côté de sa dame.
Blanc. Le roi roque du côté de sa tour.

11 N. Le pion de la tour du roi un pas.

B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

12 N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

13 N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

14 N. Le pion de la tour du roi un pas.

B. Le pion de la tour de la dame deux pas (*a*).

(*a*) Lorsque le roi se trouve derrière deux ou trois pions qui n'ont pas encore été joués, et que votre adversaire vient les attaquer pour les rompre, et tâcher, par ce moyen, de faire une ouverture à votre roi, il faut se garder d'en pousser aucuns que vous n'y soyez forcé. Comme, par exemple, ce seroit jouer très-mal que de

15 N. Le fou prend le chevalier.
B. La dame reprend le fou.

16 N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. La dame à la seconde case de son roi.

17 N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.

18 N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.
B. Le pion du fou de la dame un pas.

19 N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, parce qu'en tel cas il gagneroit l'attaque sur vous, en prenant votre chevalier avec son fou, et feroit ensuite une ouverture sur votre roi, en poussant le pion du chevalier de son roi, ce qui vous feroit perdre la partie.

20 N. La tour du roi à sa quatrième case.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

21 N. Le pion de la dame un pas.

B. Le pion du roi un pas.

22 N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

23 N. Le pion prend le pion.

B. La tour du roi reprend le pion.

24 N. Le pion de la tour de la dame un pas.

B. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.

25 N. Le pion du fou du roi un pas.

B. Le fou du roi prend le pion de la tour de la dame.

26 N. Le pion reprend le fou.

B. La dame reprend le pion, et donne échec.

27 N. Le roi se retire.

B. La dame donne échec.

28 N. Le chevalier couvre l'échec.

B. Le pion de la tour de la dame un pas.

29 N. Le roi à la seconde case de sa dame.

B. La dame prend le pion de la dame noire, et donne échec.

30 N. Le roi se retire.

B. Le pion de la tour de la dame un pas, et par plusieurs moyens gagne assez visiblement la partie sans aller plus loin.

QUATRIÈME PARTIE,

Où il y aura deux Renvois :

L'un au cinquième, et l'autre au sixième Coup.

1.er *coup*. LE pion du roi deux pas.
Noir. *Blanc*. De même.

2 N. Le pion du fou de la dame un pas (*a*).
B. Le pion de la dame deux pas.

(*a*) Ce pion est démonstrativement mal joué au second coup, à moins que l'on ne joue avec des Joueurs que l'on nomme, communément parlant, des mazettes ; parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque, et probablement la partie ; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon Joueur. Il est vrai que si vous négligez de pousser le pion que je viens de dire, il renfermeroit aussi tout votre jeu avec ses pions.

3 N. Le pion prend le pion.
B. La dame reprend le pion.

4 N. Le pion de la dame un pas (*b*).
B. Le pion du fou du roi deux pas.

5 N. Le pion du fou du roi deux pas (*c*).
B. Le pion du roi un pas (*d*).

(*b*) Si, au lieu de ce pion, il eût joué le chevalier du roi à la seconde case de son roi, vous deviez en tel cas pousser le pion de vôtre roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du fou de votre roi.

(*c*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de sa dame à la troisième case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisième case de sa dame, et la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du sixième coup de la seconde partie (voyez page 20); mais s'il eût attaqué votre dame avec le pion du fou de la sienne, il perdoit de suite la partie, par rapport que le pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa dame, reste en arrière. Voyez à ce sujet la remarque (*l*) au dix-huitième coup de la troisième partie. Un renvoi au cinquième coup de cette partie vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'est une règle générale, qu'il faut éviter

6 N.

6 N. Le pion de la dame un pas (*e*).
B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

7 N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

de changer le pion de votre roi pour le pion du fou du roi de votre adversaire, à moins que vous n'y soyez forcé par des incidens qui se rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque. Il est bon d'observer également la même règle à l'égard du pion de votre dame pour le pion du fou de la sienne, parce qu'il est certain, comme j'ai déjà dit ailleurs, que le pion du roi et celui de la dame valent mieux que tout autre pion, puisqu'en occupant le centre, ils empêchent mieux les pièces de votre adversaire de battre sur vous.

(*e*) Si, au lieu de pousser le pion, il eût pris celui de votre roi, vous deviez en tel cas prendre sa dame, et ensuite le pion; parce qu'en l'empêchant de roquer, vous conserverez l'attaque sur lui, et par conséquent l'avantage du jeu : mais s'il jouoit sa dame à la deuxième case de son fou, un deuxième renvoi sur ce sixième coup vous instruira de la suite de la partie.

8 N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

9 N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

10 N. La dame à la troisième case de son chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

11 N. Le fou du roi prend le chevalier.

B. Le pion reprend le fou (*f*).

(*f*) Lorsqu'on se trouve deux corps de pions séparés du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui est le plus fort; mais si vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de pions que vous pourrez, ayant déjà observé que les pions du centre sont les meilleurs et les plus forts : cet avis vous doit servir de règle générale.

12 N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

13 N. Le roi roque du côté de sa tour.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

14 N. La dame à la seconde case de son fou (*g*).

B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

15 N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le pion du chevalier du roi un pas (*h*).

(*g*) La dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses pions, et les pousser sur vous.

(*h*) Vous poussez ce pion pour d'autant mieux embarrasser son jeu. Le pion de la tour de votre roi, qui doit ensuite le suivre, sera toujours en état de faire une ouverture sur son roi, aussi-tôt que vos pièces seront prêtes à former votre attaque; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

16 N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17 N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le roi roque du côté de sa dame (*i*).

18 N. Le pion prend le pion.

B. Le fou reprend le pion.

19 N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de sa dame.

(*i*) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir votre attaque d'autant plus libre à votre droite; mais si, au lieu de roquer, vous preniez le pion qui vous est offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en tel cas le pion de sa dame avec celui de son fou se réunissant, se trouveroient de front et incommoderoient beaucoup vos pièces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelqu'avantage.

B. Le pion de la tour du roi un pas (*k*).

20 N. Le chevalier prend le fou du roi.

B. La tour reprend le chevalier.

21 N. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi (*l*).

B. Le pion de la tour du roi un pas.

22 N. Le pion du chevalier de la dame un pas (*m*).

B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de son roi.

23 N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

(*k*) Si vous eussiez pris le chevalier avec le fou de votre dame, vous seriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter, en ne prenant point le pion qui vous fut offert.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du chevalier de son roi, en cas qu'il soit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le chevalier qui couvre votre roi, ne pouvant faire mieux ; mais s'il eût pris votre pion, il perdroit également.

B. Le pion du roi un pas.

24 N. Le fou à la case de son roi (*n*).
B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

25 N. Le fou reprend le pion.
B. La tour prend le pion de la tour du roi noir.

26 N. Le fou reprend la tour.
B. La tour du roi prend le fou.

27 N. Le roi reprend la tour.
B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour de son roi.

28 N. Le roi à la place de son chevalier, n'ayant d'autre place.
B. La dame donne échec et mat (*o*).

(*n*) Si, au lieu de retirer le fou, il prend le pion, il perd également.

(*o*) Il est à observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le roi avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.

PREMIER RENVOI

DE

LA QUATRIÈME PARTIE

Au cinquième Coup.

5 *coup*. LE pion du fou de la dame
Noir. un pas.
Blanc. Le fou du roi donne échec.
6 N. Le fou couvre l'échec.
B. Le fou prend le fou.
7 N. La dame reprend le fou.
B. La dame à sa troisième case.
8 N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le pion du fou de la dame deux pas.
9 N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.

B. La dame à la seconde case de son roi.

10 N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

11 N. Le fou du roi à sa troisième case.

B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de la dame noire.

12 N. Le chevalier de la dame prend chevalier (*a*).

B. Le pion du roi reprend le chevalier (*b*).

(*a*) Par ce changement, il met le pion de sa dame à couvert de l'attaque de vos tours. Cependant le pion de votre roi doit, malgré lui, vous gagner la partie.

(*b*) Si, au lieu de reprendre avec le pion de votre roi, vous eussiez repris avec celui du fou de votre dame, il auroit toujours eu le pouvoir de rompre vos pions, en poussant celui du fou de son roi sur celui de votre roi; ce qui auroit immanquablement causé la séparation de vos pions.

13 N. Le chevalier à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

14 N. Le roi roque du côté de sa tour.

B. La dame à sa troisième case.

15 N. La tour du roi à la case de son roi.

B. Le roi à la seconde case de son fou (*c*).

16 N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

B. Le pion de la tour du roi deux pas.

(*c*) Souvent il vaut mieux jouer le roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des pions de ce côté. Au reste, si, dans le cas présent, vous eussiez roqué du côté de votre dame, le fou de l'adversaire, dont la ligne est toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle, en jouant son roi, de le jouer toujours dans un endroit ou ligne dont l'adversaire tient un pion, parce que votre roi est mieux à couvert des embûches des tours par ce moyen.

17 N. Le chevalier à la quatrième case de la dame blanche.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

18 N. Le chevalier prend le chevalier.

B. Le roi reprend le chevalier.

19 N. Le fou prend le pion du chevalier de la dame.

B. La tour de la dame attaque le fou.

20 N. Le fou se retire à sa troisième case.

B. Le pion du chevalier du roi un pas.

21 N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

B. De même.

22 N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

23 N. La tour du roi à la seconde case de son roi.

B. La tour du roi à sa quatrième case.

24 N. La tour de la dame à la case de son roi.

B. Le fou à la seconde case de sa dame.

25 N. La tour du roi à la quatrième case du roi blanc.

B. Le pion de la tour prend le pion.

26 N. Le pion de la tour reprend le pion.

B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

27 N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

B. Le fou à la troisième case du fou de sa dame.

28 N. La tour donne échec.

B. Le roi à la seconde case de son fou.

29 N. La tour prend la dame.

B. La tour donne échec et mat à la case de la tour du roi noir.

SECOND RENVOI

Sur le sixième Coup de la quatrième Partie.

6 *coup.* *Noir.* La dame à la deuxième case de son fou.

Blanc. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

7 N. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion reprend le pion.

8 N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La dame à la quatrième case de la dame noire.

9 N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

10 N. Le chevalier de la dame à la

quatrième

quatrième case du chevalier de la dame blanche.

B. La dame à sa case.

11 N. Le pion de la tour de la dame un pas.

B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

12 N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le roi roque.

13 N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.

14 N. Le fou du roi à la seconde case du chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisième case du fou du roi noir.

15 N. Le chevalier du roi à sa case.

B. Le fou de la dame prend le fou.

16 N. La dame reprend le fou.

B. Le chevalier du roi à la qua-

trième case du chevalier du roi noir.

17 N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

18 N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. La dame à la quatrième case de la dame noire.

19 N. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

B. La dame à la troisième case de la dame noire.

20 N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le pion du roi un pas.

21 N. Le fou de la dame à sa troisième case.

B. La tour de la dame à la case de sa dame.

22 N. Le chevalier du roi à la qua-

trième case du chevalier du roi blanc.

B. La dame donne échec à la seconde case de la dame noire.

23 N. Le fou prend la dame.

B. Le pion reprend le fou en donnant échec.

24 Le roi à la case de sa dame.

B. Le chevalier donne échec et mat à la troisième case du roi.

Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manières, le noir doit toujours perdre, si vous avez soin de ne point souffrir d'obstruction au fou de votre roi.

PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y aura sept RENVOIS :

Deux au quatrième, le troisième au cinquième, le quatrième au sixième, le cinquième au septième, le sixième au septième coup du Noir, et le dernier au huitième coup.

1.er *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas. *Noir.* De même.

2 B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi prend le pion.

3 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

4 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame (*a*).

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier (*b*).

5 B. Le pion de la tour du roi deux pas (*c*).

N. Le pion de la tour du roi un pas (*d*).

(*a*) Si, avant de jouer ce fou, vous eussiez poussé le pion de la tour de votre roi deux pas, votre adversaire auroit, en reperdant le pion du Gambit, regagné l'attaque sur vous, avec une meilleure situation de jeu; ainsi l'avantage passoit alors de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier renvoi sur ce coup.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur le vôtre, un second renvoi vous indiquera la manière de continuer votre attaque en ce cas.

(*c*) Vous jouez à présent ce pion pour lui faire avancer celui de la tour de son roi, et par ce moyen renfermer ou empêcher la sortie du chevalier de son roi; ce qui ne pourroit se faire sans qu'il ne perde son pion.

(*d*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur votre cheva-

6 B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas (*e*).
7 B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas (*f*).

lier, vous verrez, par un troisième renvoi sur ce cinquième coup, de quelle manière il faudroit suivre la partie.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût poussé celui du fou de sa dame, vous devez, en tel cas, pousser celui de votre roi, pour pouvoir prendre en passant celui de sa dame, en cas qu'il eût voulu le pousser sur le fou de votre roi : c'est ce qui fera le sujet d'un quatrième renvoi. Il est bon d'avertir ici, pour règle générale, que dans l'attaque des Gambits, le fou du roi est la meilleure pièce, et le pion du roi le meilleur pion.

(*f*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de sa dame, soit à la troisième case de son roi, ou à la quatrième case du chevalier du vôtre, il auroit perdu la partie en peu de coups. Ce doit être le sujet des cinquième et sixième renvois, dans lesquels je le fais jouer de l'une et de l'autre manière.

8 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc (*g*).

9 B. Le pion du chevalier du roi un pas (*h*).

N. Le pion du roi prend le pion.

10 B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

(*g*) Si, au lieu de jouer à présent cette même case, qui le faisoit perdre le coup auparavant, il eût joué ce fou à la troisième case de son roi, il perdroit encore indubitablement la partie; mais comme toute chose doit avoir son tems, il a bien joué à présent. C'est encore un coup qui me détermine à un septième renvoi pour en faire voir l'effet.

(*h*) Il est de conséquence dans l'attaque du Gambit, de ne point ménager vos pions du côté de votre roi, et même de les sacrifier tous en cas de besoin pour le seul pion de son roi, parce que ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en action, et de se joindre aux pièces qui forment votre attaque.

N. Le pion de la tour du roi reprend le pion.

11 B. La tour prend la tour.

N. Le fou reprend la tour.

12 B. Le fou de la dame prend le pion du chevalier du roi noir.

N. Le fou du roi à la troisième case (*i*).

13 B. Le fou prend le fou.

N. La dame prend le fou.

14 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. De même.

15 B. Le roi roque.

N. De même.

16 B. La tour à la case du chevalier de son roi.

N. La dame à la quatrième case du fou du roi blanc.

(*i*) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût pris le vôtre avec sa dame, ou qu'il eût pris votre chevalier avec le fou de sa dame, il perdoit la partie.

17 B. La dame à la seconde case du chevalier de son roi.

N. Le pion du fou du roi deux pas.

18 B. La dame prend le pion noir.

N. La dame prend la dame.

19 B. La tour reprend la dame.

N. Le pion prend le pion.

20 B. Le fou du roi prend le chevalier noir.

N. Le fou de la dame prend le chevalier.

21 B. Le chevalier prend le fou.

N. Le pion reprend le chevalier.

22 B. Le fou à la seconde case du fou du roi noir.

N. La tour à la case du fou de son roi.

23 B. La tour prend le pion.

N. Le roi à la seonde case du fou de sa dame.

24 B. Le roi à la seconde case de sa dame (*k*).

(*k*) Si, au lieu de jouer votre roi pour le

N. Le pion du fou de la dame un pas.

25 B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. La tour prend la tour.

26 B. Le fou reprend la tour (*l*).

faire agir, vous eussiez poussé le pion du fou de votre dame, vous perdiez la partie; parce que votre adversaire, en poussant le pion du fou de sa dame, vous auroit forcé de prendre le pion de sa dame, ou de laisser prendre celui de la vôtre, et ensuite auroit attaqué avec son chevalier votre tour et votre fou.

(*l*) Le fou ayant repris la tour, il est visible que la partie est remise, à moins d'une faute des plus grossières. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien éloigné et bien défendu, n'est jamais une partie décisive d'un côté ni de l'autre. Il est vrai que celui qui donne le pion a le plaisir d'avoir toujours l'attaque et l'espérance de gagner; ce qu'il feroit indubitablement, si le défenseur ne jouoit pas régulièrement les dix ou douze premiers coups.

PREMIER RENVOI

Sur le premier Gambit.

4 *coup. Blanc.* LE pion de la tour du roi deux pas.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

5 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

6 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. La tour du roi à sa seconde case.

7 B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion de la dame un pas.

8 B. Le fou du roi à la quatrième case de sa dame.

N. La dame à la seconde case de son roi.

9 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

10 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion du roi un pas, attaquant la dame blanche.

11 B. Le pion du chevalier du roi prend le pion.

N. Le pion du chevalier du roi reprend le pion.

12 B. La dame prend le pion.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13 B. La dame à la troisième case de son roi.

N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.

14 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

15 B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame (*a*).

N. Le fou du roi prend le chevalier.

16 B. La dame reprend le fou.

N. Le pion de la dame un pas.

17 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le chevalier du roi prend le pion du roi.

18 B. Le chevalier ou le fou prend le chevalier.

N. Le pion du fou du roi deux pas (*b*).

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou, vous eussiez poussé le pion de votre roi, votre adversaire le gagnoit toujours en sortant sur lui le chevalier de sa dame.

(*b*) Ce même pion prend le chevalier, et doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premières parties, n'ont pas besoin d'instruction pour la finir et la gagner : ce dernier pion, devenu à présent pion royal, soutenu comme il est, et avancé à la tête de ses camarades, vaut une des meilleures pièces; ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce renvoi.

SECOND RENVOI

SUR

LE PREMIER GAMBIT,

Au quatrième Coup.

4 *coup.* LE fou du roi à la qua-
Blanc. trième case du fou de sa dame.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

5 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.

N. La dame donne échec.

6 B. Le roi à la case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

7 B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion de la dame un pas.

8 B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le pion du roi un pas.

9 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. La dame donne échec.

10 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. La dame donne échec.

11 B. Le roi à sa troisième case.

N. Le chevalier du roi à sa case (*a*).

12 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.

13 B. Le fou du roi à sa case attaque la dame et la force.

N. La dame prend la tour, ne pouvant faire mieux.

(*a*) Il joue ce chevalier à sa case pour faire place au fou de son roi, pour attaquer ensuite votre roi, étant, dans sa situation, son meilleur coup.

14 B. Le fou du roi donne échec, et prend ensuite la dame (*b*).

(*b*) Je n'ai pas besoin d'aller plus loin dans cette partie, puisqu'il est assez évident que le blanc doit gagner.

TROISIÈME RENVOI

Sur le cinquième coup du Noir.

5 *coup.* LE pion de la tour du
Blanc. roi deux pas.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

6 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

7 B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du fou du roi un pas.

8 B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le pion de la dame un pas.

9 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion prend le chevalier (*a*).

10 B. Le pion reprend le pion.

N. Le chevalier du roi à sa case.

11 B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. La dame à la seconde case de son roi.

12 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La dame à la case du fou de son roi.

13 B. Le roi roque du côté de sa tour.

N. Perd la partie (*b*).

(*a*) Si, avant de faire place à sa dame en jouant le pion d'icelle, il eût pris votre cavalier, il auroit fallu reprendre avec le fou.

(*b*) S'il joue sa dame pour éviter la découverte de votre tour sur elle, il perd son cavalier, outre qu'il aura mauvais jeu; et s'il joue son cavalier, il perd sa dame. Il est visible que de l'une et l'autre manière il perd la partie.

QUATRIÈME RENVOI

DU

PREMIER GAMBIT,

Sur le sixième Coup.

6 *coup.* LE pion de la dame deux
Blanc. pas.
Noir. Le pion du fou de la dame un pas (*a*).

7 B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

8 B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

(*a*) Il joue ce pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec le pion de sa dame le fou de votre roi; ce que vous prévenez en poussant le pion de votre roi.

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

9 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

10 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame (*b*).

N. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.

11 B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

N. La dame à la troisième case de son chevalier, ou tout ce qu'il voudra, il perd la partie.

12 B. Le chevalier donne échec à la troisième case de la dame noire.

(*b*) Ce chevalier, qui ne paroissoit en rien, est cependant le corps de réserve qui va gagner la partie, sans que l'adversaire puisse l'éviter; c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer ses pions de manière qu'ils puissent arrêter l'entrée des chevaliers dans le jeu.

CINQUIÈME RENVOI

DU

PREMIER GAMBIT,

Au septième coup du Noir.

7 *coup.* *Blanc.* LE pion du fou de la dame un pas.

Noir. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

8 B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi (*a*).

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou, il soutenoit avec sa dame le pion du fou de son roi, vous prendriez alors le pion du chevalier de sa dame, et ensuite sa tour.

9 B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion de la tour reprend le pion.

10 B. La tour du roi prend le fou.

N. La tour reprend la tour.

11 B. Le fou du roi prend le pion en donnant échec au roi et à la tour, gagne une pièce, et par conséquent la partie.

SIXIÈME RENVOI
DU
PREMIER GAMBIT,

Sur le septième coup.

7 *coup. Blanc.* LE pion du fou de la dame un pas.

Noir. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

8 B. Le fou du roi prend le fou.
N. Le pion reprend le fou.
9 B. La dame à la troisième case de son chevalier.
N. La dame à la case de son fou, pour garder les deux pions attaqués.
10 B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour reprend le pion.
11 B. La tour du roi prend la tour.
N. Le fou prend la tour.
12 B. Le chevalier du roi prend le pion.
N. Le roi à sa seconde case.
13 B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
14 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
15 B. Le roi roque.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

16 B. La tour à la case de la tour de son roi.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

17 B. La tour prend le fou,

N. La dame reprend la tour.

18 B. La dame prend le pion du roi, et donne échec.

N. Le roi se retire où il veut, étant mat sur l'une ou sur l'autre case où il peut aller.

VII.e ET DERNIER RENVOI

DU

PREMIER GAMBIT,

Sur le huitième Coup.

8 *coup. Blanc.* LA dame à la seconde case de son roi.

Noir. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

9 B. Le fou du roi prend le fou.

N. Le pion reprend le fou.

10 B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame prend le pion (*a*).

11 B. Le pion de la dame reprend le pion.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame (*b*).

12 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. De même.

(*a*) Si, au lieu de prendre, il eût poussé ce même pion, il auroit fallu jouer votre dame à sa troisième case, pour lui donner échec le coup suivant; ce qui vous gagneroit la partie.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce chevalier, il eût joué toute autre chose, vous deviez jouer celui de votre dame, pour lui donner échec deux coups après. Voyez le douzième coup du quatrième renvoi de cette partie.

13 B.

13 B. Le pion du chevalier du roi prend le pion (*c*).

N. Le pion prend le chevalier.

14 B. La dame reprend le pion.

N. La dame à la seconde case de son roi.

15 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le roi roque.

16 B. Le pion du chevalier de la dame deux pas, pour empêcher le chevalier noir d'avancer.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

(*c*) Dans l'attaque du Gambit, il faut observer que si votre adversaire, avant qu'il n'ait roqué, pousse le pion du chevalier de son roi sur votre chevalier royal, posté sur la troisième case du fou de votre roi, il faut le laisser prendre, pour ne point vous laisser détourner de votre attaque, à moins que vous ne puissiez l'avancer à la quatrième case de son roi ou de son chevalier, parce qu'alors vous faites la guerre au pion du fou de son roi.

30 B. La dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. La dame prend la dame.

31 B. La tour de la dame donne échec et mat.

SECOND GAMBIT,

Dans lequel il y a [illegible]

RENVOIS:

Deux au quatrième coup, [illegible] au neuvième coup, et [illegible] onzième coup.

1.er *coup.* *Blanc.* L[illegible]

2 B. Le pion du [illegible]

N. Le pion [illegible]

3 B. Le fou du roi [illegible] case du [illegible]

N. La dame [illegible]

4 B. Le roi à la case de [illegible]

N. Le pion du cavalier [illegible] deux pas (*a*).

(*a*) Le [illegible]

30. B. La dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. La dame prend la dame.

31 B. La tour de la dame donne échec et mat.

SECOND GAMBIT,

Dans lequel il y aura quatre Renvois :

Deux au quatrième coup, le troisième au neuvième coup, et le quatrième au onzième coup.

1.er *coup. Blanc.* Le pion du roi deux pas. *Noir.* De même.

2 B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion prend le pion.

3 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La dame donne échec.

4 B. Le roi à la case de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas (*a*).

(*a*) Le noir ayant deux autres façons de

5 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame à la quatrième case de la tour de son roi (*b*).

6 B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.

7 B. Le pion du fou de la dame un pas (*c*).

jouer, je fais deux renvois sur ce même coup : le premier, en lui faisant jouer le fou de son roi à la quatrième case du fou de sa dame, et le second, en lui faisant pousser un pas le pion de sa dame.

(*b*) Il y a trois endroits où il peut jouer sa dame; mais il n'y a que celui-là de bon; car s'il la retiroit à la troisième case de la tour, vous attaqueriez le pion du fou de son roi avec votre chevalier royal, en le jouant à la quatrième case du roi noir, et vous gagneriez une tour : et s'il plaçoit sa dame à la quatrième case du chevalier de votre roi, vous lui donneriez échec de votre fou en prenant son pion. S'il reprend votre fou, vous donnez échec au roi et à la dame avec votre cavalier, et la partie est décidée.

(*c*) Il est de conséquence, dans les Gambits, de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

8 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de son roi (*d*).

9 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

10 B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le fou prend le chevalier.

11 B. La dame prend le fou.

votre dame à la troisième case de son chevalier, sur-tout lorsqu'il sort le fou de sa dame sans attaquer une de vos pièces : vous tenez en tel cas votre adversaire extrêmement embarrassé. *Voyez le cinquième et le sixième renvoi du premier Gambit.*

(*d*) Si, au lieu de jouer ce cavalier, il eût pris celui de votre roi, vous verrez, par un troisième renvoi, la manière de poursuivre la partie en tel cas.

N. La dame prend la dame (*e*).

12 B. Le roi reprend la dame (*f*).

N. Le pion du chevalier du roi donne échec.

13 B. Le roi prend le pion du roi noir.

N. Le fou du roi donne échec à la troisième case de sa tour.

14 B. Le roi à la quatrième case du fou du roi noir.

(*e*) Si, au lieu de prendre votre dame, il donnoit échec de son cavalier, un quatrième renvoi vous fera voir comment il perdroit la partie.

(*f*) J'avois donné pour règle générale d'unir le pion du fou de votre roi à celui du roi; mais comme il n'y a point de règles sans exceptions, vous en trouverez une ici qui est fondée sur deux raisons; la première est qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion sans que votre adversaire puisse l'éviter; et en second lieu, il faut se ressouvenir que le roi n'a pas beaucoup à craindre, lorsqu'il n'y a plus de dames sur le jeu: il est donc nécessaire, en tel cas, de mettre le roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre pièce, comme on pourra voir par la suite de cette partie.

N. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.

15 B. La tour du roi reprend le fou.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

16 B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

N. Le roi à la seconde case.

17 B. La tour du roi à la case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

18 B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

19 B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

20 B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

21 B. Le pion de la dame reprend le pion.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

22 B. Le chevalier à la quatrième case de son roi (*g*).

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

23 B. Le chevalier à la troisième case du fou du roi noir.

N. La tour de la dame à la case de sa dame (*h*).

24 B. Le pion du roi un pas.

(*g*) Vous auriez mal joué si vous eussiez pris son chevalier avec votre fou, parce qu'en reprenant de son pion, ce pion empêchoit la marche et le progrès de votre chevalier. Il étoit nécessaire d'avancer premièrement votre chevalier, pour n'avoir point de pièces inutiles.

(*h*) S'il eût pris votre chevalier, vous le repreniez du pion, et ensuite vous attaquiez le pion du fou de son roi en jouant la tour de votre dame à la seconde case de son roi.

N. La tour de la dame à la troisième case de sa dame (*i*).

25 B. Le pion prend le pion en donnant échec à la tour.

N. Le roi prend le pion.

26 B. Le roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier, pour éviter l'échec à la découverte.

27 B. Le chevalier prend le pion de la tour du roi, et donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

28 B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

29 B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de la dame noire.

(*i*) S'il eût pris le pion au lieu de jouer la tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdoit le pion du fou de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame (*k*).

30 B. La tour prend le chevalier de la dame noire, et gagne tout de suite la partie.

(*k*) Si, au lieu de jouer la tour, il joue son roi, vous donnez échec à la case du chevalier de sa dame, et vous prenez ensuite la tour de son roi, ce qui vous suffira pour gagner. Il est bon d'observer ici que le gain de cette partie par le blanc est forcé uniquement, parce que le roi étoit posté de manière à pouvoir toujours agir et servir autant que la meilleure pièce du jeu.

PREMIER RENVOI

DU

SECOND GAMBIT,

Sur le quatrième coup du Noir.

4 *coup. Blanc.* LE roi à la case de son fou.

Noir. Le fou du roi à la trième case du fou de sa dame.

5 B.

5 B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

6 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

7 B. Le fou du roi prend le pion du fou du roi noir, et donne échec.
N. Le roi à la case du fou, parce que s'il reprend, il perd sa dame.

8 B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. La dame à la troisième case du chevalier du roi blanc.

9 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le roi prend le fou (*a*).

10 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

(*a*) Si le roi noir ne prend pas le fou, cela revient toujours au même, sa dame ne pouvant plus se sauver dans aucun autre endroit.

N. La dame à la troisième case du chevalier de son roi, n'ayant d'autre place.

11 B. Le chevalier du roi donne échec au roi et à la dame, et gagne la partie.

SECOND RENVOI

DU

SECOND GAMBIT,

Commençant au quatrième coup du Noir.

4 *coup. Blanc.* LE roi à la case de son fou.

Noir. Le pion de la dame un pas.

5 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le fou de la dame à la qua-

trième case du chevalier du roi blanc.

6 B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. La dame à la quatrième case de la tour de son roi (*a*).

8 B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas (*b*).

(*a*) S'il prend le chevalier de votre roi, au lieu de retirer sa dame, vous reprenez de la dame ; et ensuite poussant le pion du chevalier de votre roi un pas, la situation de votre jeu deviendra très-bonne.

(*b*) Si, au lieu de jouer le pion de sa tour, il eût joué celui du fou de son roi, vous deviez alors prendre son cavalier avec le fou de votre roi ; et ensuite jouant le chevalier de votre dame à la quatrième case de la sienne, vous auriez encore eu une situation très-avantageuse pour le gain de la partie.

9 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou de la dame prend le chevalier du roi blanc (*c*).

10 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou de la dame prend le chevalier de son roi.

11 B Le pion de la tour prend le pion.

N. La dame reprend le pion.

12 B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

13 B. Le chevalier prend le pion noir.

N. La dame à sa case.

(*c*) S'il eût retiré sa dame, ou joué toute autre pièce, vous deviez toujours prendre le pion du chevalier de son roi avec le pion de votre tour, étant nécessaire d'observer que, dans l'attaque des Gambits, lorsqu'on peut séparer les pions du côté du roi de l'adversaire, on a toujours l'avantage sur lui.

14 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

15 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. La dame à sa seconde case.

16 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le roi roque.

17 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

18 B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à la case de son fou.

19 B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

20 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion prend le pion.

21 B. Le pion de la tour de la dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou de sa dame.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

22 B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

23 B. Le fou du roi prend le pion.

N. La dame à la seconde case de son fou.

24 B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.

25 B. Le fou du roi à la troisième case du fou de la dame noire.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

26 B. Le chevalier à la troisième case de sa dame.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de son roi.

27 B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le fou reprend le chevalier.

28 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.

29 B. Le fou de la dame à la quatrième case de sa dame.

N. Le fou prend le fou.

30 B. Le pion reprend le fou.

N. La dame à la seconde case de son roi.

31 B. Le roi à la troisième case de son fou.

N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

32 B. La tour de la dame à la case de son fou.

N. La tour de la dame à la troi-

sième case du chevalier de son roi.

33 B. Le fou à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour du roi à la case de son chevalier.

34 B. La tour prend le chevalier.

N. La tour reprend la tour.

35 B. Le fou prend la tour.

N. Le roi reprend le fou.

36 B. La tour donne échec.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

37 B. La dame à la quatrième case de son fou.

N. La dame à la seconde case.

38 B. Le pion du fou du roi un pas, pour empêcher l'échec de la dame.

N. La tour à la case du chevalier de son roi.

39 B. La dame à la troisième case du fou de la dame noire.

N. La dame prend la dame (*d*).

40 B. Le pion reprend sa dame.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

41 B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

42 B. La tour à la case de la tour de son roi.

N. De même.

43 B. La tour à la case du chevalier de son roi.

N. La tour à sa seconde case.

44 B. La tour à la case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas (*e*).

(*d*) Si la dame se retire, au lieu de prendre la vôtre en poussant le pion de votre roi, vous le matez, ou vous gagnez sa dame.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce pion, il poussoit le pion de la tour ds son roi pour aller a dame, vous verrez, par le calcul, qu'il fera toujours un coup trop court.

On observera, sur ce second renvoi, qui est

45 B. La tour à la case de la tour de dame noire.
N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

46 B. La tour donne échec.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

47 B. La tour donne échec.
N. Le roi à la case de sa dame.

48 B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.

49 B. Le pion de la dame un pas.
N. Le roi à la case du fou de la dame, pour éviter le mat de la tour.

fort long et en même tems très-difficile au blanc de parvenir à son but, que, sans le secours du roi, il n'auroit jamais pu réussir, parce que, s'il eût roqué du côté de sa dame, le roi se trouvant si éloigné, au lieu de lui rendre service, l'auroit plutôt embarrassé.

Il faut aussi se ressouvenir que les secondes cases du fou sont ordinairement les meilleures, quand le roi ne roque point.

50 B. Le pion de la dame donne échec.

N. Le roi à la case de sa dame.

51 B. La tour donne échec, et ensuite pousse à dame, et gagne.

TROISIÈME RENVOI

Sur le huitième coup du second Gambit.

---

8 *coup*. *Blanc*. LE roi à la seconde case de son fou.

Noir. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

9 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le fou prend le chevalier.

10 B. La dame reprend le fou

N. La dame prend la dame (*a*).

(*a*) S'il n'eût pas pris la dame, il auroit fallu pousser immédiatement le pion de la tour de votre roi deux pas pour séparer ses pions.

11 B. Le pion reprend la dame.
N. L fou du roi à la seconde case de son chevalier.

12 B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.

13 B. La tour du roi à la case de son chevalier.
N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa tour.

14 B. Le fou de la dame prend le pion du Gambit.
N. Le fou du roi prend le pion de la dame, et donne échec.

15 B. Le pion prend le fou.
N. Le pion de la tour du roi un pas.

16 B. La tour du roi à la seconde case du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le

N. Le chevalier de la dame prend le pion.

18 B. Le fou prend le pion, et donne échec.

N. Le roi à la case de son fou.

19 B. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

20 B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame (*b*).

21 B. La tour du roi donne échec à la seconde case du roi noir.

N. Le roi à sa case.

22 B. La tour de la dame à la seconde case du chevalier du roi noir.

(*b*) S'il eût joué toute autre pièce, vous deviez prendre le chevalier de son roi avec la tour du vôtre, et ensuite lui donner échec de la tour de votre dame pour prendre sa tour.

N. Le chevalier du roi à la case de son fou.

23 B. Le chevalier à la quatrième case de la dame noire, et gagne assez visiblement la partie.

QUATRIÈME RENVOI

Sur le onzième coup du second Gambit.

---

11 *coup. Blanc.* LA dame prend le fou. *Noir.* Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

12 B. Le roi à la case de son chevalier.

N. Le pion du chevalier prend le pion (*a*)

13 B. Le fou de la dame prend le pion.

(*a*) Si, au lieu de prendre le pion, il eût joué autre chose, vous deviez prendre le pion du chevalier de son roi avec celui de votre tour.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

14 B. Le chevalier à la troisième case de la tour de sa dame.

N. La dame prend la dame.

15 B. Le pion reprend la dame.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour.

16 B. La tour du roi prend le pion.

N. Le chevalier du roi prend le fou.

17 B. La tour reprend le chevalier.

N. Le pion du fou du roi un pas.

18 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le roi roque.

19 B. Le fou à la troisième case du roi noir.

N. Le fou à la seconde case de son roi.

20 B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

21 B. Le fou prend le chevalier.

N. La tour reprend le fou.

22 B. La tour de la dame à la troisième case de la tour du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

23 B. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi noir.

N. Le fou à la case de sa dame.

24 B. La tour du roi à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de la dame.

25 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

26 B. Le pion du fou du roi un pas (b).

(b) Dans la situation présente, votre adversaire ne pouvant attaquer aucune de vos pièces, il s'agit d'amener votre chevalier à la troisième case du chevalier du roi noir, pour prendre le pion de sa tour ; ce qui vous donnera la partie.

TROISIÈME GAMBIT,

Où il y aura trois Renvois :

Un sur le second coup du Noir, le second au troisième du Noir, et le dernier au onzième coup du Noir, par lesquels on sera instruit de la manière qu'il faut jouer lorsqu'on refuse de prendre le pion du Gambit.

1.er *coup.* *Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.

2 B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion de la dame deux pas (*a*).

(*a*) Si, au lieu de deux, il ne poussoit ce pion qu'un seul pas, cela feroit toute une autre partie. Ce doit être le sujet d'un autre renvoi.

3 B. Le pion du roi prend le pion.
N. La dame prend le pion (*b*).
4 B. Le pion du fou prend le pion.
N. La dame reprend le pion et donne échec.
5 B. Le fou couvre l'échec (*c*).
N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
6 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame à la seconde case de son roi.

(*b*) S'il prend le pion du fou de votre roi, au lieu de prendre votre roi avec sa dame, cela fait encore le sujet d'un autre renvoi.

(*c*) La partie, dans cette situation, ne peut que paroître entièrement égale de part et d'autre; cependant il faut observer que vous avez de l'avantage, quoiqu'il soit très-peu considérable: la raison est, qu'à votre aile gauche, vous conservez quatre pions avec celui de votre dame, pendant que votre adversaire a les siens divisés trois par trois, et tous séparés du centre; c'est pourquoi vous êtes, par ce moyen, mieux en état d'empêcher les pièces de votre adversaire de se poster dans le milieu de l'Echiquier.

7 B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

8 B. Le roi roque.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

9 B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

10 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troitième case de son fou.

11 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le roi roque du côté de sa tour (*d*).

(*d*) Comme il étoit assez égal pour lui de roquer du côté de sa dame ou de son roi, j'ai déjà donné une règle générale pour l'attaquer

12 B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir (*e*).

N. Le pion de la tour du roi un pas.

13 B. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

N. La dame à sa case.

14 B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi (*f*).

avec vos pions en tel cas ; cependant, pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troisième renvoi sur le onzième coup.

(*e*) S'il n'eût pas roqué de ce côté, ce fou seroit très-mal joué, parce qu'en le chassant avec le pion de sa tour, il vous feroit perdre un coup, ou il vous contraindroit de changer votre fou pour son chevalier; ce qui ne vous avanceroit de rien, puisqu'il y replaceroit son autre chevalier : mais à présent, vous le jouez exprès, pour l'exciter à pousser les pions qui couvrent son roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

(*f*) S'il n'eût pas rangé sa dame pour y mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce chevalier.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

15 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la seconde case de son fou (*g*).

16 B. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

N. Le chevalier reprend le chevalier.

17 B. Le fou prend le chevalier.

N. Le fou reprend le fou.

18 B. La dame à la quatrième case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

19 B. Le chevalier à la quatrième case du roi noir.

(*g*) Si, au lieu de jouer sa dame, il eût pris votre chevalier, il falloit reprendre de la dame, pour lui faire parer le mat dont il étoit menacé par votre dame soutenue du fou de votre roi.

N. Le fou prend le chevalier (*h*).

20 B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de sa dame (*i*).

21 B. La tour du roi à la troisième case du fou du roi noir.

N. La dame à sa seconde case (*k*).

22 B. La tour prend le pion du chevalier du roi noir, et donne échec.

N. Le pion prend la tour.

23 B. La dame reprend le pion, et donne échec.

(*h*) Si, au lieu de prendre, il eût retiré son fou, vous auriez gagné le pion du chevalier de son roi en le prenant de votre cavalier; cela vous auroit gagné la partie.

(*i*) S'il eût attaqué votre dame avec son fou, au lieu de jouer cette tour, vous auriez dû prendre le fou avec la tour de votre roi; cela donnoit une ouverture sur son roi, qui l'auroit fort incommodé.

(*k*) S'il n'eût pas mis sa dame à cette case, vous auriez pris son fou avec votre tour, et vous auriez indubitablement gagné la partie.

N. Le roi à la case de sa tour (*l*).

24 B. Prend le pion de la tour, et donne un échec perpétuel.

(*l*) Si, au lieu de retirer son roi, il l'eût couvert de sa dame, vous auriez pris son fou en lui donnant échec, et ensuite il vous seroit resté deux pions et un fou contre une tour, et de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner; mais dans l'état où se trouve à présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur, sans aucune instruction, deviendroit trop ennuyante; et d'ailleurs, étant toujours conduite avec la même régularité dont je me sers en toute occasion, cela reviendroit toujours au même : c'est pourquoi j'y mets fin par un échec perpétuel.

PREMIER RENVOI

SUR

LE TROISIÈME GAMBIT,

Au second Coup.

2 *coup. Blanc.* LE pion du fou du roi deux pas.

Noir. Le pion de la dame un pas.

3 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

4 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou (*a*).

(*a*) Lorsqu'on défend une partie, on est souvent obligé de pécher contre les règles géné-

5 B.

5 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le fou prend le chevalier (*b*).

rales, pour empêcher l'exécution des projets de l'adversaire; mais celui qui attaque est rarement dans le même cas. Le Noir joue donc ce chevalier à la troisième case de son fou, pour deux raisons; l'une pour défendre le pion de son roi, et l'autre pour faire la guerre au fou du vôtre, qui lui est fort incommode sur cette ligne. S'il jouoit toute autre chose, vous prendriez le pion de son roi avec le pion du fou; et puis, en lui donnant échec de votre fou royal, vous gagneriez le pion du fou de son roi, puisqu'en reprenant votre fou, vous lui donneriez échec du chevalier de votre roi, et, par ce moyen, votre dame prendroit le fou de la sienne. Cependant, si, au lieu de jouer ce chevalier, il eût pris le pion du fou de votre roi, en jouant ensuite le pion de votre dame deux pas, vous vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudroit suivre selon les instructions déjà données à ce sujet.

(*b*) S'il n'eût pas pris votre chevalier, et qu'il eût joué toute autre chose sans attaquer une de vos pièces, vous deviez jouer votre dame à la troisième case de son chevalier. Voyez le huitième coup du sixième renvoi du premier Gambit.

6 B. La dame reprend le fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

7 B. Le pion de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

8 B. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du chevalier de sa dame noire.
N. Le pion du fou de la dame un pas.

9 B. Le fou du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

10 B. Le fou du roi à la seconde case du fou de la dame (*c*).

(*c*) A moins de bien connoître la force du jeu, on doit naturellement conclure que ces trois derniers coups du Blanc étoient des coups perdus; et véritablement ils paroissent non-seulement tels, mais en même tems contraires aux règles prescrites. Cependant, lorsqu'on observera que, pour donner la chasse au fou de votre

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

11 B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du roi prend le pion de la dame.

12 B. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

N. Le roi roque.

13 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

roi, il a mis son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de la dame sans perdre la partie; et que, roquant du côté de son roi, le fou du vôtre se trouve fort bien placé, on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés, d'autant plus que, par ce moyen, vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'Echiquier avec vos pions; et lorsqu'on soutient bien le centre, la bataille est à moitié gagnée.

14 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame (*d*).

N. Le chevalier de la dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.

15 B. Le pion du chevalier deux pas (*e*).

(*d*) En jouant ce chevalier, vous laissez un de vos pions en proie à son chevalier, sans qu'il paroisse y avoir aucune nécessité pour cela; mais il faut observer que les pions du chevalier ne sont point de grande conséquence lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre; ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce pion, que de perdre un coup de votre attaque.

(*e*) Ce pion se joue pour déloger ensuite le chevalier de son roi : vous pourriez également le faire partir en poussant le pion de votre roi; mais en tel cas, il le mettroit à la quatrième case de sa dame; ce qui seroit un poste avantageux pour lui, et dans lequel il pourroit devenir un grand obstacle à votre attaque : vous verrez en cela l'utilité de vos pions de front, puisqu'ils forceront ce cavalier à se retirer dans ses retranchemens; et le mettent hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (*d*) de la première partie sur l'utilité des pions de front.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

16 B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

17 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

18 B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. La dame donne échec.

19 B. Le roi à la case de sa dame.

N. La dame à la troisième case de la tour de la dame blanche.

20 B. La tour de la dame à la case de son fou.

N. La dame prend le pion de la tour.

21 B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir (*f*).

(*f*) Vous jouez cette dame pour l'obliger à pousser le pion du chevalier de son roi sur elle. Cela vous met ensuite en état d'attaquer votre adversaire avec le pion de votre tour, pour faire une ouverture sur son roi, comme vous verrez par la suite.

N. La tour de la dame à la case de son chevalier.

22 B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame blanche.

24 B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame, ou toute autre chose, la partie est perdue.

25 B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion du fou du roi reprend (*g*).

26 B. La tour du roi prend le pion de la tour du roi noir.

(*g*) S'il reprenoit avec le pion de sa tour, il faudroit jouer votre dame à la seconde case de la tour de votre roi, ce qui vous gagneroit également la partie ; c'est ce que vous pourrez essayer.

N. Le roi prend la tour (*h*).

27 B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Le roi où il peut.

28 B. La dame donne échec en prenant le pion, et puis mat le coup après.

(*h*) Si, au lieu de prendre votre tour, il joue la sienne à la seconde case du fou de son roi, vous retirerez la vôtre d'un pas; et ensuite, la soutenant de votre dame, le mat se trouvera toujours de même; la différence ne sera que d'un coup ou deux tout au plus.

SECOND RENVOI

DU

TROISIÈME GAMBIT,

Sur le troisième Coup.

3 *coup.* *Blanc.* LE pion du roi prend le pion de la dame noire.

Noir. Le pion du roi prend le pion du fou.

4 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. La dame prend le pion.

5 B. Le pion de la dame deux pas.

N. La dame donne échec à la quatrième case du roi blanc.

6 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son fou (*a*).

7 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. La dame à la troisième case du fou de sa dame.

8 B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

9 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à sa seconde case.

10 B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

(*a*) S'il n'eût pas couvert son roi, et qu'il eût laissé là la dame, il couroit risque de la perdre, ou de perdre bientôt la partie, parce qu'en tel cas vous donniez échec du fou de votre roi, et ensuite votre tour royale attaquoit sa dame.

11 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

12 B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le roi roque.

13 B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

14 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.

N. Le fou prend le chevalier.

15 B. Le pion reprend le fou (*b*).

N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

(*b*) Vous reprenez du pion pour forcer son chevalier à rétrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer; au lieu qu'il n'auroit pas bougé s'il eût été attaqué de votre fou.

Voyez la lettre (*f*) du premier renvoi de ce Gambit, page 137.

16 B. La tour de la dame à la case de sa dame.

N. La dame à la seconde case de son roi.

17 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

18 B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

19 B. La dame à la troisième case de la tour du roi noir.

N. La dame donne échec.

20 B. Le roi à la troisième case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame prend le pion du roi blanc.

21 B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. La dame à la quatrième case de la dame blanche (c).

22 B. Le chevalier donne échec à la troisième case du fou du roi noir.

N. Le chevalier prend le chevalier.

23 B. Le pion reprend le chevalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

(c) S'il jouoit sa dame ailleurs, il perdroit son chevalier; ce qui vous suffiroit pour gagner la partie.

TROISIÈME RENVOI

SUR

LE TROISIÈME GAMBIT,

Au onzième Coup.

11 *coup.* *Blanc.* LE fou du roi à la troisième case de sa dame.

Noir. Le roi roque du côté de sa dame.

12 B.

12 B. La tour du roi à la case de son roi.

N. La dame se retire à la case du fou de son roi (*a*).

13 B. La dame à la quatrième case de sa tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

14 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas (*b*).

15 B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

(*a*) Il retire cette dame pour éviter la perte d'une pièce que vous forceriez en poussant le pion de votre dame sur le fou de la sienne.

(*b*) S'il eût attaqué votre dame avec le chevalier de la sienne, vous auriez dû retirer la vôtre à la troisième case de son propre chevalier, et ensuite pousser en avant le pion de la tour, pour faire déloger ce chevalier.

16 B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le fou prend le chevalier.

17 B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de son fou (*c*).

18 B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

19 B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame reprend le chevalier.

20 B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

21 B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

(*c*) Tout autre coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disposé, qu'il ne peut plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part et d'autre.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

22 B. La dame à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. La dame donne échec à la troisième case du chevalier de son roi.

23 B. Le roi à la case de sa tour.

N. La dame à sa troisième case (*d*).

24 B. Le pion prend le pion.

N. Le chevalier reprend le pion.

25 B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à la case du fou de son roi.

26 B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

(*d*) Toute autre chose qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre son pion avec celui du chevalier de votre dame ; et en cas que votre adversaire l'eût pris, vous deviez le reprendre de votre tour, pour pouvoir doubler vos tours le coup après.

27 B. La tour de la dame prend le pion de la tour de la dame noire.

N. Le chevalier prend la tour.

28 B. La dame reprend le chevalier.

N, La tour de la dame à la seconde case de son fou.

29 B. Le pion de la dame un pas, et gagne la partie.

GAMBIT

DE CUNNINGHAM,

Dont l'auteur l'a cru certainement gagné; mais je trouve le contraire, et qu'en jouont bien de part et d'autre, les trois pions de plus, pour la perte d'un fou, doivent gagner la partie. lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi deux RENVOIS, *un au septième, et le dernier au onzième coup.*

1.er *coup.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. *Noir.* De même.

2 B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi prend le pion.

3 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

4 B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le fou du roi donne échec.

5 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

6 B. Le roi roque.

N. Le pion du roi prend le pion de la tour du roi blanc.

7 B. Le roi à la case de sa dame.

N. Le fou du roi à sa troisième case (*a*).

8 B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame deux pas. (*b*).

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou à sa troisième case, il l'eût joué à la seconde de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups, ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

(*b*) S'il ne sacrifioit point ce fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie; mais en le perdant, et en retenant trois pions pour sa pièce, il doit, par la force et ces mêmes pions,

9 B. Le pion du roi prend le fou.
N. Le chevalier du roi prend le pion.

10 B. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

11 B. Le pion de la dame un pas (*c*).
N. Le pion de la tour du roi un pas (*d*).

devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses pièces ne soient sorties, et en état de bien seconder ses trois pions.

(*c*) Si vous eussiez poussé ce pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses chevaliers; ce qui lui auroit fait gagner bientôt la partie. Mais pour que ce coup soit plus sensible, il sera le sujet d'un second renvoi sur ce Gambit.

(*d*) Ce coup est de grande importance pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le chevalier de son roi avec le fou de votre dame; ce qui vous procureroit ensuite l'occasion de séparer ses pions, en sacrifiant une tour pour un de ses chevaliers : l'avantage en tel cas reviendroit de votre côté.

12 B. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame deux pas.

13 B. Le fou de la dame prend le pion près de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

14 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc (*e*).

15 B. La dame à la seconde case de son roi (*f*).

(*e*) Il joue ce chevalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderoit beaucoup s'il roquoit du côté de sa dame. Il est bon d'avertir ici, pour règle générale, que quand on est fort en pions, il faut tâcher d'ôter les fous de l'adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des pions que les tours.

(*f*) Ne pouvant sauver le fou sans faire pire, vous jouez votre dame pour le remplacer; car si vous eussiez joué ce fou à la quatrième case de

N. Le chevalier prend le fou.

16 B. La dame prend le chevalier.

N. La dame à la case de son chevalier (*g*).

17 B. La dame prend la dame (*h*).

N. La tour reprend la dame.

18 B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la seconde case de sa dame.

19 B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le chevalier prend le chevalier.

celui de votre roi, pour empêcher l'échec de son chevalier, il auroit poussé le pion du chevalier de son roi sur votre fou; ce qui auroit causé la perte immédiatement de la partie.

(*g*) S'il jouoit cette dame en tout autre endroit, elle se trouveroit gênée; c'est pourquoi il offre à la changer, dans le dessein, qu'en cas de votre refus, il puisse la placer à sa troisième case, où elle se trouveroit ensuite non seulement en sûreté, mais aussi très-bien postée.

(*h*) Si vous ne preniez pas sa dame, votre partie seroit encore moins bonne.

20 B. La tour de la dame reprend le chevalier.

N. Le roi à la troisième case de sa dame.

21 B. La tour du roi à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

22 B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. La tour de la dame à la case de son roi.

23 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

24 B. Le chevalier à la troisième case du fou de son roi.

N. Le pion du chevalier deux pas.

25 B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le pion du fou du roi un pas (*i*).

(*i*) S'il eût poussé ce pion deux pas, vous auriez gagné le pion de sa dame en le prenant de votre fou; cela auroit rendu votre partie bonne.

26 B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

27 B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion reprend le pion.

28 B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La tour de la dame à sa case (*k*).

29 B. La tour du roi revient à la case de son roi.

N. Le fou à la seconde case de sa dame.

30 B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

31 B. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.

(*k*) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laisser doubler les tours de l'ennemi, surtout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu; c'est pourquoi il propose d'abord à changer.

N. Le pion de la tour du roi un pas (*l*).

32 B. La tour du roi à sa case.

N. La tour du roi à sa quatrième case (*m*).

33 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

34 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

(*l*) Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du chevalier de son roi sur votre chevalier, afin de l'obliger à quitter son poste; mais s'il eût poussé le pion de son chevalier avant de jouer celui-ci, votre chevalier alloit se poster à la quatrième case de la tour de votre roi, et auroit arrêté l'avancement de tous ses pions.

(*m*) Si, au lieu de jouer ce coup, il vous eût donné échec avec le pion de sa tour, il auroit péché contre l'instruction que je donne à la première partie. Voyez la remarque (*x*).

35 B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

N. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de son roi.

36 B. La tour du roi à la case du fou de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

37 B. La tour prend le pion, et donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

38 B. La tour du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion de la tour du roi un pas, et donne échec.

39 B. Le roi à la case de son chevalier.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

40 B. La tour prend la tour.

N. Le pion de la tour donne échec.

41 B. Le roi prend le pion du chevalier.

N. Le pion de la tour demande dame, et donne échec.

42 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. La tour donne échec à la case du fou de son roi.

43 B. Le roi à sa troisième case.

N. La dame donne échec à la troisième case de la tour du roi blanc.

44 B. Le chevalier couvre l'échec, n'ayant point d'autre jeu.

N. La dame prend le chevalier, ensuite la tour, et donne mat au second coup.

PREMIER RENVOI

Sur le septième coup du Gambit de Cunningham.

7 coup. Blanc. LE roi à la case de sa tour. *Noir.* Le fou à la seconde case de son roi.

8 B. Le fou du roi prend le pion, et donne échec.

N. Le roi prend le fou.

9 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir, donnant double échec.

N. Le roi à la troisième case; ailleurs il perd sa dame.

10 B. La dame donne échec à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le roi prend le chevalier.

11 B. La dame donne échec à la quatrième case du fou du roi noir.

N. Le roi à la troisième case de sa dame.

12 B. La dame donne échec et mat à la quatrième case de la dame noire.

SUITE DE CE PREMIER RENVOI,

En cas que le Roi refuse de prendre votre Fou au huitième coup.

8 *coup. Blanc.* LE fou du roi prend le pion, et donne échec.

Noir. Le roi à la case de son fou.

9 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de son roi.

10 B. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. La dame à la case de son roi.

11 B. Le chevalier du roi à la seconde case du fou du roi noir.

N. La tour à la case de son chevalier.

12 B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame deux pas.

13 B. Le pion prend le chevalier.
N. Le pion reprend le pion.

14 B. Le fou de la dame à la quatrième case du roi noir.
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.

15 B. La dame à la case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

16 B. Le pion de la dame deux pas (*a*).
N. Le fou prend le chevalier.

17 B. Le fou de la dame donne échec.
N. La tour couvre l'échec.

18 B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.
N. Le fou prend le fou.

17 B. Le chevalier reprend le fou.
N. La dame à la seconde case du fou de son roi.

20 B. Le chevalier prend le fou.

(*a*) Le blanc sacrifie cette pièce uniquement pour abréger la partie.

N. La dame reprend le chevalier.

21 B. La dame prend la dame.

N. Le roi reprend la dame.

22 B. Le fou prend la tour, et ensuite doit gagner avec la supériorité d'une tour et une très-bonne situation.

TROISIÈME RENVOI

DU

GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Commençant au onzième coup du Blanc.

---

11 *coup. Blanc.* LE pion de la dame deux pas.

Noir. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi blanc.

12 B. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le pion du fou du roi deux pas.

13 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame (*a*).

N. La dame à la seconde case de son roi.

14 B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas (*b*).

(*a*) Vous jouez ce chevalier pour tenter votre adversaire de le prendre ; mais il est bon d'avertir ici qu'il joueroit très-mal s'il prenoit, parce qu'un chevalier situé ou posté de cette manière (s'entend soutenu de deux pions) pendant qu'il ne vous reste aucun pion à pousser sur lui pour pour le faire décamper, vaut autant qu'une tour, à cause qu'il vous devient tellement incommode, que vous serez obligé de le prendre ; et en tel cas, votre adversaire, réunissant ses deux pions, dont celui qui est à la tête (n'ayant plus d'obstacle du côté de ses pions ennemis) doit probablement vous coûter une pièce, si vous voulez l'empêcher de faire une dame.

(*b*) S'il prenoit votre pion, son jeu diminueroit beaucoup de sa force, parce que son chevalier ne seroit plus soutenu que d'un seul

15 B. Le pion prend le pion.
N. Le pion reprend le pion.

16 B. La tour de la dame à la case de son fou.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17 B. Le chevalier de la dame prend le chevalier noir.
N. Le pion du fou du roi reprend le chevalier.

18 B. Le chevalier prend le pion noir près de son roi.
N. Le roi roque du côté de sa tour.

19 B. La dame à sa seconde case.
N. Le pion de la tour du roi un pas.

20 B. La tour de la dame à la quatrième case du fou de la dame noire.

pion, qui se trouveroit ensuite sans défense, s'il souffroit que vous prissiez son cavalier royal; il seroit donc obligé de le retirer pour conserver son pion, et cela répareroit beaucoup votre jeu.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

21 B. Le fou du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

22 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. La tour prend la tour.

23 B. Le chevalier reprend la tour.

N. La dame à sa troisième case.

24 B. La dame à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

25 B. La dame prend la dame.

N. La tour reprend la dame.

26 B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la troisième case de son chevalier.

27 B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

28 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de son roi.

29 B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour à la seconde case de sa dame.

30 B. La tour prend la tour : ne prenant point, cela revient au même.

N. Le fou reprend la tour.

31 B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

32 B. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le roi à la quatrième case de sa tour.

33 B. Le fou du roi donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.

34 B. Le fou prend le fou.
N. Le roi reprend le fou.

35 B. Le chevalier donne échec à la troisième case de son roi.
N. Le roi à la quatrième case du fou du roi blanc.

36 B. Le roi à la troisième case de sa tour.
N. Le roi à la troisième case du fou du roi blanc.

37 B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de son roi.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

38 B. Le fou à la case du chevalier de son roi.
N. Le pion du roi un pas.

39 B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le pion du roi un pas.

40 B. Le fou à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier prend le pion de la dame, et gagne ensuite la partie.



GAMBIT.

GAMBIT
DE LA DAME,
SURNOMMÉ LE GAMBIT D'ALLÈPE,

Où il y aura six Renvois:

Le premier sur le troisième coup du Blanc, le second sur le troisième coup du Noir, le troisième au quatrième coup du Blanc, le quatrième au septième coup du Blanc, le cinquième au huitième coup du Noir, et le sixième au dixième coup du Blanc.

1.er *coup. Blanc.* Le pion du roi deux pas.
Noir. De même.

2 B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion prend le pion.

P

3 B. Le pion du roi deux pas (*a*).
N. Le pion du roi deux pas (*b*).
4 B. Le pion de la dame un pas (*c*).

(*a*) Si, au lieu de deux, vous ne poussiez ce pion qu'un pas, votre adversaire seroit en état de tenir le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier renvoi en sera le témoignage. Je me sers en même tems de cette occasion pour dire qu'un certain auteur (d'ailleurs assez intelligent, et qui se plaît à jouer presque toujours cette partie) enseigne à ne point pousser ce pion deux pas : cependant on seroit convaincu, par ce renvoi, que c'est le coup le mieux joué. Il est bien vrai qu'en ne le poussant qu'un pas, l'on peut quelquefois attraper un mauvais joueur, mais cela ne justifie pas le coup.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût soutenu celui du Gambit, il perdroit la partie : c'est ce qu'on verra par un second renvoi. Mais ne faisant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pousser en tel cas le pion du fou de votre roi deux pas, et votre situation auroit été des meilleures, puisque vous auriez eu trois pions de front.

(*c*) Si, au lieu de pousser en avant, vous eussiez pris le pion de son roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du troisième renvoi.

N. Le pion du fou du roi deux pas (*d*).

5 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

6 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

7 B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour (*e*).

N. Le fou prend le chevalier près de la tour du roi blanc (*f*).

(*d*) S'il eût joué toute autre chose, vous deviez pousser le pion de votre roi deux pas, et, par ce moyen, vous auriez procuré une entière liberté à vos pièces.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce chevalier pour vous défaire du fou de son roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme vous êtes instruit de la remarque (*c*) de la première partie) vous eussiez pris le pion du Gambit, vous perdiez la partie. C'est ce qu'il est encore nécessaire de faire voir par un quatrième renvoi sur cette partie.

(*f*) Si, au lieu de prendre votre chevalier,

8 B. La tour reprend le fou.
N. Le roi roque (*g*).

9 B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.
N. Le pion prend le pion.

10 B. Le fou du roi prend le pion du Gambit (*h*).
N. Le pion prend le pion du fou du roi blanc.

il eût joué son fou à la quatrième case de votre dame, vous deviez l'attaquer avec votre chevalier royal, et le prendre le coup suivant.

(*g*) Si, au lieu de roquer, il eût poussé le pion du chevalier de sa dame deux pas, pour soutenir le pion du Gambit, vous serez convaincu, par un cinquième renvoi, qu'il perdoit encore la partie; et si, au lieu d'un de ces deux coups, il eût choisi celui de prendre le pion de votre roi, en reprenant le sien, il n'auroit osé prendre derechef le vôtre avec son chevalier, parce qu'en lui donnant ensuite échec de votre dame, il perdroit indubitablement la partie. C'est ce qu'il est aisé de voir sans renvoi.

(*h*) Voici encore un coup particulier, et qui demande un sixième renvoi; c'est que si vous eussiez repris le pion du fou de son roi avec celui du vôtre, vous perdiez la partie.

11 B. Le pion reprend le pion (*i*).
N. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

12 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

13 B. La dame à sa seconde case.
N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

14 B. Le fou de la dame prend le chevalier.
N. Le pion de la tour reprend le fou.

15 B. Le roi roque du côté de sa dame.
N. Le roi à la case de sa tour.

16 B. La tour du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

(*i*) En reprenant ce pion, vous donnez une ouverture à votre tour sur son roi, et ce pion sert aussi à mieux couvrir votre roi, outre qu'il arrête son chevalier ; et, malgré que vous ayez un pion de moins, vous avez plutôt l'avantage dans cette partie.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

17 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à sa troisième case.

18 B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. Le fou prend le chevalier.

19 B. Le pion reprend le fou, pour se réunir à son camarade.

N. La tour du roi à la case de son roi.

20 B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. La dame à la quatrième case de son fou.

21 B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend ta dame.

22 B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

23 B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

24 B. La tour du roi à la troisième case de son chevalier.

N. Le chevalier à la quatrième case de la tour de son roi.

25 B. La tour attaquée par le chevalier, se sauve à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

26 B. Le pion de la dame un pas pour faire ouverture à votre tour et à votre fou.

N. Le pion prend le pion.

27 B. La tour du roi prend le pion.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

28 B. La tour de la dame à la case de sa dame.

N. Le chevalier à la troisième case du fou de son roi.

29 B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de sa tour.

30 B. Le fou à la quatrième case de la dame noire pour empêcher l'avancement des pions de l'adversaire.

N. Le chevalier prend le fou.

31 B. La tour reprend le chevalier.

N. La tour du roi à la case de son fou.

32 B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi blanc.

33 B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

34 B. Le pion prend le pion.

N. La tour de la dame reprend le pion.

35 B. La tour du roi à la seconde case du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas : s'il soutenoit le pion, il perdroit la partie.

36 B. Une des deux tours prend le pion.

N. La tour prend la tour.

37 B. La tour reprend la tour.

N. La tour donne échec à la seconde case du fou du roi blanc.

38 B. Le roi à la troisième case du fou de sa dame.

N. La tour prend le pion.

39 B. Le pion de la tour deux pas (*k*).

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

(*k*) Si, au lieu de pousser ce pion, vous eussiez pris le sien avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que votre roi auroit empêché votre tour de venir à tems pour barrer le passage au pion de son chevalier. C'est ce qu'on peut voir en jouant les mêmes coups.

40 B. Le pion de la tour un pas.
N. Le pion du chevalier un pas.

41 B. La tour à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier un pas.

42 B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La tour donne échec.

43 B. Le roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La tour à la troisième case du chevalier du roi blanc.

44 B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour à la seconde case de son chevalier.

45 B. Le roi prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.

46 B. Le roi à la troisième case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion de la tour un pas.

47 B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour prend le pion (*l*).

(*l*) S'il ne prenoit pas votre pion, il perdroit la partie en prenant immédiatement le sien.

48 B. La tour prend le pion (*m*).
N. La tour à la seconde case de la tour du roi.

49 B. Le pion deux pas.
N. Le pion un pas.

50 B. La tour à la seconde case de la tour de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

51 B. Le pion un pas.
N. Le roi à la troisième case de son chevalier.

52 B. Le roi à la troisième case du fou de la dame noire.
N. Le roi à la quatrième case de son chevalier.

53 B. Le pion un pas.
N. Le roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

54 B. Le pion avance.
N. La tour prend le pion; et jouant

(*m*) Si, au lieu de prendre son pion, vous eussiez pris sa tour, vous auriez perdu.

ensuite son roi sur la tour, il est visible que c'est un refait, parce que son pion vous coûtera la tour.

Il n'est pas nécessaire de renvois sur ces derniers coups, puisqu'il est facile de les trouver du moment qu'on se donne la peine de les chercher.

PREMIER RENVOI

DU

GAMBIT DE LA DAME,

Au troisième Coup.

3 *coup.* LE pion du roi un pas.
Blanc. *Noir.* Le pion du fou du roi deux pas (*a*).

(*a*) Le jeu de ce pion doit vous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de

4 B. Le fou du roi prend le pion.
N. Le pion du roi un pas.

5 B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou (*b*).

6 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame deux pas (*c*).

7 B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

8 B. Le roi roque.

votre roi deux pas, puisque son pion vous empêche à présent de mettre celui de votre roi de front avec celui de votre dame.

(*b*) C'est encore par le même principe qu'il joue ce chevalier, qui est d'empêcher l'union du pion de votre roi avec celui de votre dame.

(*c*) Ce pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les pions du centre de se réunir de front.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas (*d*).

9 B. Le pion de la dame prend le pion (*e*).

N. La dame prend la dame.

10 B. La tour reprend la dame.

N. Le fou du roi prend le pion.

11 B. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

N. Le roi à sa seconde case.

12 B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

(*d*) Il joue ce pion pour pousser, en cas de besoin, celui du fou de son roi sur votre pion royal, ce qui causeroit infailliblement la séparation de vos meilleurs pions.

(*e*) Si, au lieu de prendre ce pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre adversaire auroit attaqué le fou de votre roi avec le chevalier de sa dame, pour vous obliger à lui donner échec; et, en tel cas, jouant son roi à la seconde case de son fou, il gagneroit le coup sur vous, et une bonne situation de jeu.

13 B. Le chevalier du roi prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

14 B. Le pion du fou du roi un pas (*f*).

N. Le pion de la tour du roi un pas.

15 B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier à la quatrième case de sa dame.

16 B. Le pion du chevalier du rôi un pas.

N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.

17 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

18 B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.

(*f*) Vous avancez ce pion pour empêcher votre adversaire de mettre trois pions de front, ce qu'il auroit fait en poussant celui de son roi.

N. Le fou de la dame à la troisième case.

19 B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

20 B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

21 B. Le fou de la dame à sa troisième case.

N. Le pion du chevalier du roi prend le pion.

22 B. Le fou prend la tour (*g*).

(*g*) Si vous eussiez repris son pion avec celui de votre chevalier, il auroit poussé celui de sa dame sur votre fou, et ensuite il seroit entré dans votre jeu par un échec de sa tour soutenue du fou de sa dame; et si vous eussiez repris ce pion avec celui de votre roi, il auroit fait de même; ce qui lui auroit donné un beau jeu, et cela pour avoir un pion de passé, c'est-à-dire, un pion qui ne peut être arrêté que par des pièces, et qui probablement en doit coûter une, pour empêcher qu'il ne fasse une dame.

N. Le pion prend le pion du roi, donnant échec.

23 B. Le roi reprend le pion.

N. La tour prend le fou.

24 B. Le fou du roi à sa troisième case.

N. Le roi à sa troisième case.

25 B. La tour du roi à la seconde case de sa dame.

N. Le pion de la dame donne échec.

26 B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du roi blanc.

27 B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la quatrième case de sa dame.

28 B. La tour du roi à la seconde case de son roi.

N. La tour à la case du son roi.

29 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le fou prend le fou.

30 B. La tour prend la tour.

N. Le pion prend le pion.

31 B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

32 B. La tour du roi à la case de la tour du roi noir.

N. Le pion de la dame un pas.

33 B. Le roi à sa troisième case.

N. le fou du roi donne échec à la quatrième case du fou de sa dame.

34 B. Le roi à la quatrième case de son fou, ne pouvant mettre ailleurs.

N. le pion de la dame un pas, et gagne la partie.

Je laisse perdre cette partie, pour faire voir la force de deux fous contre les tours, parti-

culièrement lorsque le roi est entre deux pions. Si donc, au lieu d'employer vos tours à faire la guerre à ses pions, vous vous fussiez défait du fou de son roi, jouant votre tour au trente-unième coup à la case de la dame noire, au trente-deuxième porté votre autre tour à la seconde case du roi de l'adversaire, au trente-troisième sacrifié votre première tour pour le fou de son roi, vous verrez que de la partie vous en pourriez faire une remise.

SECOND RENVOI

DU

GAMBIT DE LA DAME,

Au troisième coup du Noir.

3 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas. *Noir.* Le pion du chevalier de la dame deux pas.

4 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

5 B. Le pion du chevalier de la dame un pas (*a*).

N. Le pion du gambit prend le pion.

6 B. Le pion de la tour prend le pion.

N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

7 B. Le fou du roi prend le pion, et donne échec.

N. Le fou couvre l'échec.

8 B. La dame prend le pion.

N. Le fou prend le fou.

9 B. La dame reprend le fou, et donne échec.

N. La dame couvre l'échec.

10 B. La dame prend la dame.

(*a*) Il est de la même conséquence, dans l'attaque du Gambit de la dame, de séparer les pions de l'adversaire de ce côté, que dans les Gambits du roi de séparer ceux du côté du roi.

N. Le chevalier reprend la dame.

11 B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du roi un pas.

12 B. Le roi à sa seconde case.

N. Le pion du fou du roi deux pas (*b*).

13 B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

14 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame (*c*).

(*b*) En poussant ce pion deux pas, son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre roi, pour que celui de votre dame qui est à la tête reste en arrière et vous devienne inutile. (Voyez la remarque (*l*) de la troisième Partie). Il faudra néanmoins le jouer; mais vous tâcherez ensuite, par le secours de vos pièces, de changer ce pion de votre dame pour celui de son roi, et donner, par ce moyen, un passage libre à celui du vôtre.

(*c*) Dans la situation présente, votre adversaire est forcé de vous proposer à changer de

15 B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.

16 B. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.*
N. Le fou prend le fou.

17 B. La tour prend le fou.
N. Le roi à sa seconde case.

18 B. Le roi à la troisième case de son fou.
N. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

19 B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le roi à sa troisième case.

20 B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.
N. La tour du roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

chevalier, malgré qu'il sépare ses pions par ce coup; parce que s'il eût joué toute autre chose, vous auriez gagné le pion de sa tour, en jouant votre chevalier à la quatrième case de celui de la dame noire.

21 B. La tour de la dame donne échec.

N. Le chevalier couvre l'échec.

22 B. La tour du roi à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23 B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

24 B. La tour de la dame prend le pion de la tour adversaire.

N. La tour prend la tour.

25 B. La tour reprend, et doit ensuite gagner pour avoir un pion de plus et passer (*d*).

(*d*) On peut être convaincu, par ce renvoi, qu'un pion séparé des autres ne peut jamais faire fortune.

TROISIÈME RENVOI

SUR

LE GAMBIT DE LA DAME,

Au quatrième coup du Blanc.

4 *coup. Blanc.* LE pion de la dame prend le pion.

Noir. La dame prend la dame.

5 B. Le roi reprend la dame.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

6 B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

7 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

8 B.

8 B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

9 B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le roi roque.

10 B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

11 B. Le fou prend le fou.

N. Le chevalier reprend le fou.

12 B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

13 B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

14 B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

15 B. Le chevalier prend le fou.

N. Le pion reprend le chevalier.

16 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du chevalier de la dame blanche.

17 B. La tour de la dame à la seconde case.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

18 B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

19 B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

20 B. La tour prend la tour.

N. La tour reprend la tour.

21 B. La tour à la case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame donne échec.

22 B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

23 B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le pion prend le pion.

24 B. Le pion reprend le pion.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

25 B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de sa dame.

26 B. Le fou à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

27 B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

28 B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

29 B. Le fou prend le pion.

N. Le roi à la quatrième case du fou de sa dame.

30 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

31 B. Le pion du fou du roi prend le pion (*a*).

N. Le chevalier à la troisième case du chevalier de la dame blanche.

32 B. Le pion un pas.

N. La tour à la case de la tour de sa dame pour donner mat.

(*a*) Il prend ce pion pour pousser à dame sur la case blanche soutenue de son fou.

33 B. La tour prend le pion.
N. La tour donne échec.

34 B. Le roi à la seconde case du fou, n'ayant point d'autre retraite.
N. La tour donne échec et mat à la case du fou de la dame.

QUATRIÈME RENVOI

SUR

LE GAMBIT DE LA DAME,

Au septième coup du Blanc.

7 *coup. Blanc.* LE fou du roi prend le pion du Gambit.
Noir. Le pion du fou du roi prend le pion.

8 B. Le pion du fou du roi reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à la qua-

trième case du chevalier du roi blanc.

9 B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

N. La dame donne échec.

10 B. Le roi à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi blanc.

11 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du roi blanc.

12 B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13 B. La dame à sa troisième case.

N. Le chevalier du roi prend le pion.

14 B. Le chevalier du roi à sa case.

N. La dame à la case du roi blanc donnant échec.

15 B. Le roi se retire.

N. Le fou du roi prend le chevalier, et doit ensuite gagner facilement.

CINQUIÈME RENVOI
DU
GAMBIT DE LA DAME,

Au huitième coup du Noir.

8 *coup. Blanc.* LA tour prend le fou.

Noir. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

9 B. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame noire.

N. Le roi roque.

10 B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.

11 B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le fou reprend le chevalier.

12 B. Le pion de la tour prend le pion.

N. Le fou reprend le pion.

13 B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du fou du roi prend le pion.

14 B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion.

N. Le fou à la seconde case de sa dame.

15 B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion prend le pion.

16 B. Le pion reprend le pion.

N. Le roi à la case de sa tour.

17 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

18 B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour prend le fou de la dame.

19 B. Le pion prend le pion.

N. Le chevalier à la quatrième case de sa tour.

20 B. Le fou à la troisième case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou du roi blanc.

21 B. La dame à la seconde case de son fou.

N. Le chevalier prend le fou pour éviter le mat.

22 B. La dame reprend le chevalier.

N. Le fou à la quatrième case du fou de son roi.

23 B. La dame donne échec.

N. Le roi se retire.

24 B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou prend le pion.

25 B. La dame prend le fou.
N. La dame à la troisième case du fou de son roi.

26 B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de la dame noire.
N. La dame prend la dame.

27 B. La tour de la dame reprend la dame.
N. La tour du roi à la seconde case de son fou.

28 B. Le roi à sa seconde case.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

29 B. La tour de la dame à la troisième case du roi noir.
N. Le pion de la tour un pas.

30 B. La tour prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.

31 B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.
N. Le pion de la tour un pas.

32 B. La tour à la troisième case de son roi.
N. La tour du roi à la troisième case de son fou.

33 B. La tour à la troisième case de sa dame.
N. La tour donne échec.

34 B. Le roi à sa quatrième case.
N. La tour prend la tour.

35 B. Le roi reprend la tour.
N. La tour à la troisième case de la tour de sa dame.

36 B. Le roi à la quatrième case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.

37 B. Le roi à la troisième case du fou de sa dame.
N. La tour donne échec.

38 B. Le roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.
N. La tour prend le pion.
39 B. La tour reprend le pion.
N. Le roi à sa seconde case.
40 B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
41 B. La tour à la seconde case de la tour de la dame noire.
N. Le roi à la case de sa dame.
42 B. Le roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion du chevalier un pas.
43 B. Le roi à la troisième case du fou de la dame noire.
N. La tour donne échec.
44 B. Le pion couvre l'échec.
N. Le pion prend le pion.
45 B. Le pion reprend le pion.
N. Le roi à sa case.
46 B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. La tour à la troisième case de sa tour.

47 B. Le roi à la seconde case du fou de la dame noire, et gagnera la partie en poussant son pion.

SIXIÈME RENVOI

DU

GAMBIT DE LA DAME,

Au dixième coup du Blanc.

10 *coup.* *Blanc.* LE pion du fou du roi prend le pion.

Noir. Le chevalier prend le pion du roi.

11 B. Le chevalier reprend le chevalier.

N. La dame donne échec.

12 B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi.

38 B

N

39 B.

N.

40 B.

N.

41 B.

N.

42 B.

N.

43 B.

N.

44 B.

N.

45 B.

N.

46 B.

N. La tour reprend la tour.

17 B. La dame à la case de son roi.

N. La tour à la seconde case du fou du roi blanc, et gagne la partie.

case de la vôtre, et mat le coup après, en prenant votre tour.

LE MAT DU FOU DE LA TOUR

Contre une Tour.

La situation dans laquelle je mets les pièces est la plus avantageuse pour la tour qui défend le mat ; mais en cas qu'elle ne s'y place point, il est assez facile de forcer le roi à l'extrémité de l'échiquier.

SITUATION.

NOIR.

Le roi à sa case, et la tour à la seconde case de sa dame.

BLANC.

Le roi à la troisième case du roi noir, la tour sur la ligne du fou de la dame, et le fou à la quatrième case du roi noir.

1.er *coup. Blanc.* LA tour donne échec. *Noir.* La tour couvre l'échec.

2 B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour à la seconde case de la dame blanche.

3 B. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour à la case de la dame blanche.

Quatrième coup sur lequel il y a un renvoi.

4 B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. La tour à la case du fou du roi blanc.

Cinquième coup sur lequel on trouvera un second renvoi.

5 B. Le fou à la troisième case du chevalier de son roi.

N. Le roi à la case de son fou.

6 B. La tour à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le roi à sa place.

Septième coup avec un troisième renvoi.

7 B. La tour à la quatrième case du fou de sa dame.

N. La tour à la case de la dame blanche.

8 B. Le fou à la quatrième case de la tour de son roi.

N. Le roi à la case de son roi.

9 B. Le fou à la troisième case du fou du roi noir.

N. La tour donne échec à la case du roi blanc.

10 B. Le fou couvre l'échec.
N. Le roi à la case de son chevalier.

11 B. La tour à la quatrième case de la tour du roi, et donne échec et mat le coup après.

PREMIER RENVOI

Au quatrième coup.

4 *coup.* *Blanc.* LA tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
Noir. Le roi à la case de son fou.

5 B. La tour à la seconde case de la tour du roi noir.
N. La tour à la case du chevalier du roi blanc.

Sixième coup, avec un renvoi sur ce même renvoi.

6 B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour donne échec à la troisième case du chevalier de son roi.

7 B. Le fou couvre l'échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

8 B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

9 B. La tour donne échec et mat à la case de la tour du roi noir.

Suite du sixième coup sur ce renvoi, en cas qu'il ne donne point échec.

6 B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. Le roi à la case de son chevalier.

7 B. La tour donne échec à la case du fou de la dame.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

8 B. La tour donne échec à la case de la tour du roi noir.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

9 B. La tour donne échec à la case du chevalier du roi noir, et prend la tour pour rien.

SECOND RENVOI

Sur le cinquième coup du Mat de la Tour, et du Fou contre la Tour.

5 *coup. Blanc.* LE fou à la troisième case du chevalier de son roi.

Noir. La tour à la troisième case du fou du roi blanc.

6 B. Le fou à la troisième case de la dame noire.

N. La tour donne échec.

7 B. Le fou couvre l'échec.

N. La tour à la troisième case du fou du roi blanc.

8 B. La tour donne échec à la seconde case du roi noir.

N. Le roi à la case de sa dame.

9 B. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire, et donne échec et mat le coup après à la case de la dame noire.

TROISIÈME RENVOI

Sur le septième coup.

7 *coup. Blanc.* LA tour à la quatrième case du fou de sa dame.

Noir. Le roi à la case de son fou.

8 B. Le fou à la quatrième case du roi noir.

N. Le roi à la case de son chevalier.

9 B. La tour à la quatrième case de

la tour de son roi, et donne mat le coup suivant à la case de la tour du roi noir.

SUPPLÉMENT
DE
LA QUATRIÊME PARTIE,

Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait, il n'est point avantageux de jouer le pion du fou de la dame du second coup.

1.er *coup.* *Noir.* LE pion du roi un pas.
Blanc. De même.

2 N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le pion de la dame deux pas.

3 N. Le pion prend le pion.

B. La dame reprend le pion.

4 N. Le pion de la dame deux pas.
B. Le pion prend le pion.

5 N. Le pion reprend le pion.
B. Le pion du fou de la dame deux pas.

6 N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
B. Le pion prend le pion.

7 N. La dame reprend le pion.
B. La dame prend la dame.

8 N. Le fou reprend la dame.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

Sans aller plus loin, je laisse considérer, par la situation présente, si le noir a profité quelque chose de son attaque.

FIN.

